

## Mãos na Massa: Melhorando a apresentação do jogo

Com o código mais organizado, vamos melhorar a exibição, a apresentação da forca, deixando o jogo mais amigável.

1 - Modifique a mensagem de perdedor, deixando claro que o usuário perdeu e imprimindo a palavra secreta. Para exibir a palavra secreta, a função `imprime_mensagem_perdedor()`, que não possui acesso à palavra, precisa recebê-la por parâmetro:

```
def imprime_mensagem_perdedor(palavra_secreta):
    print("Puxa, você foi enforcado!")
    print("A palavra era {}".format(palavra_secreta))
    print(" ")
    print("  /_____ \ ")
    print(" /         \ ")
    print(" /         \ ")
    print("//         \ \ ")
    print("\|    XXXX    XXXX | / ")
    print(" |    XXXX    XXXX | / ")
    print(" |    XXX     XXX  | ")
    print(" |                   | ")
    print(" \_        XXX      _/ ")
    print("  | \      XXX      / | ")
    print("  | |              | | ")
    print("  | I I I I I I I | ")
    print("  | I I I I I I I | ")
    print("  \_              _/ ")
    print("   \_            _/ ")
    print("    \_____ / ")
```

Então, ao chamar a função `imprime_mensagem_perdedor()`, não esqueça de passar a palavra secreta por parâmetro.

2 - Faça a mesma coisa para a mensagem de vencedor, deixando-a mais apresentável:

```
def imprime_mensagem_vencedor():
    print("Parabéns, você ganhou!")
    print(" ")
    print("  _==_==_==_ ")
    print(" .-\\:      /-. ")
    print(" | (|.      |) | ")
    print(" '-|:.      |- ' ")
    print("   \\:..      / ")
    print("   ':. . ' ")
    print("   ) ( ")
    print("   _.' '._ ")
    print("   '-----' ")
```

3 - Por fim, crie a função `desenha_forca()`, que irá desenhar uma parte da forca, baseado nos erros do usuário. Como ela precisa acessar os erros, passe-o por parâmetro para a função:

```
def desenha_forca(erros):
    print(" ")
```

```
print(" |/      | ")

if(erros == 1):
    print(" |      ( _ ) ")
    print(" |      ")
    print(" |      ")
    print(" |      ")

if(erros == 2):
    print(" |      ( _ ) ")
    print(" |      \      ")
    print(" |      ")
    print(" |      ")

if(erros == 3):
    print(" |      ( _ ) ")
    print(" |      \|      ")
    print(" |      ")
    print(" |      ")

if(erros == 4):
    print(" |      ( _ ) ")
    print(" |      \|/      ")
    print(" |      ")
    print(" |      ")

if(erros == 5):
    print(" |      ( _ ) ")
    print(" |      \|/      ")
    print(" |      |      ")
    print(" |      ")

if(erros == 6):
    print(" |      ( _ ) ")
    print(" |      \|/      ")
    print(" |      |      ")
    print(" |      /      ")

if (erros == 7):
    print(" |      ( _ ) ")
    print(" |      \|/      ")
    print(" |      |      ")
    print(" |      / \      ")

print(" |      ")
print("_|___      ")
print()
```

4 - Para finalizar, chame a função `desenha_forca` quando o jogador errar e aumente o limite de erros para 7.