

[09]

Começando o jogo da forca

Nosso próximo grande jogo é o da forca, onde o jogador deve adivinhar uma palavra, chutando cada vez uma nova letra ou a palavra inteira. Escreva a função `da_boas_vindas` que pede o nome do usuário, a função `sorteia_palavra_secreta` que sorteia uma palavra secreta (`programador`). E a `nao_quer_jogar?`. Já o programa principal deve dar boas vindas, e executar o laço do jogo como a seguir:

```
nome = da_boas_vindas

loop do
    joga nome
    break if nao_quer_jogar?
end
```

Agora a única grande diferença está em nosso `joga`. Nossa função de jogar deve escolher a palavra secreta, configurar 0 erros até agora e começar com zero pontos.

```
def joga(nome)
    palavra_secreta = sorteia_palavra_secreta

    erros = 0
    chutes = []
    pontos_ate_agora = 0

    # laco principal a escrever

    puts "Você ganhou #{pontos_ate_agora} pontos."
end
```

Compartilhe aqui o código escrito até agora.

Responda

Inserir Código		Formatação
<input type="text"/>		

