

Mãos na Massa: Exportando o código para funções

Neste capítulo, vamos organizar o nosso código para que ele fique mais fácil de manter e para que sigamos as boas práticas.

1 - Crie a função `imprime_mensagem_abertura()` , para imprimir a mensagem inicial do jogo:

```
def imprime_mensagem_abertura():  
    print("*****")  
    print("***Bem vindo ao jogo da Forca!***")  
    print("*****")
```

2 - Crie a função `carrega_palavra_secreta()` , que será responsável pela leitura do arquivo e inicialização da palavra secreta. Lembre-se que, como a função irá inicializar a palavra secreta, ela deve **retorná-la**, assim teremos acesso à palavra fora da função:

```
def carrega_palavra_secreta():  
    arquivo = open("palavras.txt", "r")  
    palavras = []  
  
    for linha in arquivo:  
        linha = linha.strip()  
        palavras.append(linha)  
  
    arquivo.close()  
  
    numero = random.randrange(0, len(palavras))  
    palavra_secreta = palavras[numero].upper()  
  
    return palavra_secreta
```

Na hora de chamar a função, como ela retorna a palavra secreta, você pode guardá-la em uma variável!

3 - Crie a função `inicializa_letras_acertadas()` , que será responsável por inicializar a lista de letras acertadas com o caractere `_` . Como ela precisa acessar a palavra secreta, que não existe dentro da função, não esqueça de passar a palavra por parâmetro:

```
def inicializa_letras_acertadas(palavra):  
    return ["_" for letra in palavra]
```

4 - Agora, crie a função `pede_chute()` , responsável por pedir o chute do usuário e guardá-lo na variável `chute` . Não se esqueça de, ao final da função, retornar o chute do usuário:

```
def pede_chute():  
    chute = input("Qual letra? ")  
    chute = chute.strip().upper()
```

```
return chute
```

5 - Para o código que coloca o chute do usuário na posição correta, dentro da lista, crie a função

`marca_chute_correto()` . Ela precisa ter acesso a três valores: `palavra_secreta` , `chute` e `letras_acertadas` , então passe-os por parâmetro para a função:

```
def marca_chute_correto(chute, letras_acertadas, palavra_secreta):  
    index = 0  
    for letra in palavra_secreta:  
        if (chute == letra):  
            letras_acertadas[index] = letra  
            index += 1
```

6 - Exporte os códigos que imprimem as mensagens de vencedor e perdedor do jogo para as funções

`imprime_mensagem_vencedor()` e `imprime_mensagem_perdedor()` , respectivamente:

```
def imprime_mensagem_vencedor():  
    print("Você ganhou!")  
  
def imprime_mensagem_perdedor():  
    print("Você perdeu!")
```

Por fim, chame todas essas funções dentro da função `jogar()` , você irá perceber que ela ficará bem mais enxuta e legível.