

07

## Mão 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.