

## Mão na massa

Chegou a hora de colocarmos em prática o que aprendemos neste capítulo. Em linhas gerais, dentro do loop, devemos perguntar ao jogador o seu chute da palavra secreta. Por enquanto, exibiremos apenas se o chute foi encontrado ou não, inclusive sua posição na string.

*Todas as alterações acontecem dentro do arquivo `forca.py`.*

1) Dentro de um `loop while`, nosso famoso *game loop*, vamos perguntar qual a letra do chute. Só não esqueça de usar a função `.strip()` para remover espaços em branco à direita e à esquerda da letra digitada:

```
while (not acertou and not enforcou):  
    chute = input("Qual letra? ")  
    chute = chute.strip()
```

2) Agora que já temos o chute do jogador, podemos compará-lo com cada letra de `palavra_secreta`. Lembre-se que uma string pode ser iterada através de `for`. Para evitarmos diferenças entre maiúsculas e minúsculas, faça com que a comparação considere tanto o chute quanto a letra iterada em maiúscula. Por fim, crie a variável `index` para guardar a posição da letra encontrada, pois no final queremos exibir essa informação para o usuário:

```
while (not acertou and not enforcou):  
  
    chute = input("Qual letra? ")  
    chute = chute.strip()  
  
    index = 0  
    for letra in palavra_secreta:  
        if (chute.upper() == letra.upper()):  
            print("Encontrei a letra {} na posição {}".format(letra, index))  
        index = index + 1  
    print("Jogando...")
```

3) Rode e teste o seu código. Ainda estamos executando um *loop* infinito e por isso é preciso terminar cada execução do jogo explicitamente pelo PyCharm.

Na opinião do instrutor você encontrará o código completo.