

## Mão na massa

Vamos aproveitar o nosso novo conhecimento em listas para fazer com que a nossa força se lembre das letras acertadas pelo nosso jogador.

1- De início crie uma nova lista chamada `letras_acertadas` abaixo da variável `palavra_secreta`. Aproveite e inicie esta lista com 6 elementos do caractere `"_"`, para representar uma letra faltando. Por enquanto estamos fazendo com um número fixo de letras, mas em breve melhoraremos isto também.

```
letras_acertadas = ["_", "_", "_", "_", "_", "_"]
```

2- Já sabemos quando um usuário acerta uma letra, afinal fazemos isto no `if` que já temos:

```
if chute.upper() == letra.upper():
    print("Encontrei a letra {} na posição {}".format(chute, index))
```

Mas agora, em vez de apenas imprimirmos uma mensagem ao acertar, vamos substituir no nosso array de letras faltando. Como já temos o índice da letra, basta substituir naquela posição do array pela letra que acertamos:

```
if (chute.upper() == letra.upper()):
    letras_acertadas[index] = letra
```

3- Para que o jogador acompanhe o resultado a cada chute que ele der, após o laço `for` imprima também a lista de `letras_acertadas` para que ele veja como ele está indo no jogo:

```
for letra in palavra_secreta:
    ...
    ...
print(letras_acertadas)
```

4- E claro, para dar uma dica ao nosso jogador de quantas letras a palavra tem, vamos colocar acima do `while` um `print` inicial para que ele veja de início qual o tamanho da palavra:

```
print(letras_acertadas)

while (not acertou and not enforcou):
    ...
```

Faça o teste e veja na resposta se seu código está batendo com o do instrutor.