

## Guardando as letras acertadas

### Transcrição

Agora que já conhecemos um pouco como a lista funciona, chegou a hora de utilizá-la no nosso jogo. Existem diversas formas de implementar essa funcionalidade, mas aqui faremos da seguinte forma: como queremos exibir os espaços vazios primeiro, criaremos uma lista com eles, na mesma quantidade de letras da palavra secreta:

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

Atualmente isso tudo está fixo, caso queiramos mudar a palavra secreta, teremos que mudar os espaços vazios. Mas não se preocupe, tornaremos isso dinâmico mais à frente.

### Adicionando as letras acertadas à lista

Já temos a posição da letra, que chamamos de `index`. Logo, caso o chute seja correto, basta guardar a letra dentro da lista, na sua posição correta:

```
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()):
            letras_acertadas[index] = letra
            index = index + 1

    print("Jogando...")
```

E após adicionar a letra, após o `for`, imprimimos a nossa lista:

```
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()):
            letras_acertadas[index] = letra
            index = index + 1

    print(letras_acertadas)
```

Podemos executar o jogo, ao acertar uma letra, a palavra é exibida com a mesma preenchida:

```
*****  
***Bem vindo ao jogo da Forca!***  
*****  
  
Qual letra? b  
['b', '_', '_', '_', '_', '_']  
Qual letra? a  
['b', 'a', '_', 'a', '_', 'a']
```

A saída ainda não está visualmente agradável, mas melhoraremos isso. Para ficar ainda melhor, vamos exibir a lista no início do jogo também:

```
print(letras_acertadas)  
  
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()):  
            letras_acertadas[index] = letra  
            index = index + 1  
  
    print(letras_acertadas)
```

Com isso, avançamos mais ainda na implementação do nosso jogo!