

Transcrição

[00:00] Por fim, chegou a hora de arrumarmos o visual do jogo da forca. Nosso primeiro passo é a boas-vindas. Damos a boas-vindas na parte de interface com o usuário. A mudança que eu vou fazer vai ser bem simples. Só vou colocar várias estrelas em cima e embaixo, como um molde.

[01:05] Meu próximo passo é desenhar a forca. É comum no jogo da forca desenhar a cabeça, o tronco, braços, pernas. Preciso de uma função chamada `desenha forca` que recebe a quantidade de erros feitos até agora. Vou colar o molde da minha forca. À medida em que ele errar, vamos colocando as partes do corpo. Por padrão, a cabeça são três espaços, ou seja, nada, vazio, porque você não errou, os braços também, as pernas também. Só o corpo que é um espaço.

[02:00] Se você errou pelo menos uma vez, vou ter que desenhar a cabeça. Vou colocar um `if` erros maior ou igual a 1, a cabeça vai ser outro valor. Se você errou duas vezes, tenho que desenhar o corpo. O corpo é uma barra fina e uma barra fina em cima. Se os erros forem maior ou igual a 2, braços é vazio, e o corpo é um palito. E se os erros forem maiores ou iguais a 3, vou desenhar o braço, que são duas barras laterais e uma no meio.

[03:26] Lembra do nosso caractere especial `/n`? A barra invertida indica algum caractere especial à direita. Quando digito barra invertida, estou falando do caractere à direita, que é um caractere especial que estou colocando. Quando coloco aqui, estou falando que esse pipe é um caractere especial. Não é o que eu quero. Eu queria o caractere simples. Para isso, colocamos a barra duas vezes.

[04:03] Também podemos usar isso se eu tiver um texto em que quero citar algo que eu falei. Chamamos a barra invertida de `escape character` porque ele vai dizer que o caractere seguinte vai fazer alguma coisa maluca com ele, seja escapar ou mostrar o caractere.

[04:41] Por fim, se os erros forem maiores ou iguais a 4, pernas igual à mesma coisa do braço, mas invertida.

[04:52] Falta chamar o `desenha forca` toda vez que eu entro no meu cabeçalho. Lembrando de criar o arquivo `rank.txt`. Tenho meu desenho da forca.

[06:00] Por fim, quando você acerta a palavra, quero mostrar que você é campeão e mostrar uma taça. As artes nós passamos nos exercícios para você poder usar. Não precisa ficar digitando cada ponto e underline.