

04

Forca com teste de erros alternativo

No nosso jogo da forca imagine que você inicialize a variável `erros` com 6 tentativas:

```
erros = 6
```

O que você precisa mudar no código para manter o jogador sendo enforcado após 6 tentativas frustradas?

A

Nada.

**B**

Apenas decrementar a variável `erros` com:

```
erros = erros - 1
```



Apenas mudar o teste da variável `enforcou` para:

```
enforcou = erros == 12
```



Correto! Se a variável `erros` começou com 6, pra manter a quantidade de tentativas em 6, precisamos mudar o teste da variável `enforcou` para 6 + 6, mas seria nada elegante e legível, certo?

Decrementar a variável `erros` com:

```
erros = erros - 1
```

e mudar o teste da variável `enforcou` para:

```
enforcou = erros == 0
```



Correto! Podemos decrementarmos a variável `erros` para que ela chegue até zero e com isso o teste da variável `enforcou` precisará mudar para refletir isso.

PRÓXIMA ATIVIDADE