

 10

## Mão na massa: Palavras aleatórias no jogo

Agora que já sabemos ler de um arquivo, podemos implementar a funcionalidade de escolher aleatoriamente a palavra secreta de um arquivo.

1 - De início devemos abrir o arquivo, e como já sabemos é uma boa prática fechá-lo ao final:

```
def jogar():

    arquivo = open("palavras.txt", "r")

    arquivo.close()
```

2 - Depois temos que criar uma lista e percorrer o arquivo. Cada linha do arquivo deve ser guardada nessa lista:

```
def jogar():

    arquivo = open("palavras.txt", "r")
    palavras = []

    for linha in arquivo:
        palavras.append(linha)

    arquivo.close()
```

3 - Precisamos remover o \n ao final da linha, fazendo um `strip` nela:

```
def jogar():

    arquivo = open("palavras.txt", "r")
    palavras = []

    for linha in arquivo:
        linha = linha.strip()
        palavras.append(linha)

    arquivo.close()
```

4 - Agora que já temos todas as palavras na lista devemos acessá-las aleatoriamente. Para isso, vamos importar a biblioteca `random`?

```
import random
```

5 - Com a biblioteca já disponível temos que acessar uma das palavras incluídas na nossa lista. Para isso será necessário gerar um número com a posição aleatória. O número gerado deveria ser apenas de índices válidos na lista: 0 até o tamanho da lista:

```
numero = random.randrange(0, len(palavras))
```

6 - Com o número gerado basta agora pegarmos a palavra secreta correspondente a essa posição:

```
numero = random.randrange(0, len(palavras))

palavra_secreta = palavras[numero].upper()
```