

```
#!/usr/bin/env python
#-*- coding: utf-8 -*-
"""
```

criado em : 30/05/2013

Copyright 2013 Raimundo Alder Guimarães
Este arquivo é parte do programa Alfa+legal

Alfa+legal é um software livre; você pode redistribuí-lo e/ou modificá-lo dentro dos termos da Licença Pública Geral GNU como publicada pela Fundação do Software Livre (FSF); na versão 3 da Licença, ou (na sua opção) qualquer versão.

Este programa é distribuído na esperança que possa ser útil, mas SEM NENHUMA GARANTIA; sem uma garantia implícita de ADEQUAÇÃO a qualquer

MERCADO ou APLICAÇÃO EM PARTICULAR. Veja a Licença Pública Geral GNU para maiores detalhes.

Você deve ter recebido uma cópia da Licença Pública Geral GNU junto com este programa, se não, escreva para a Fundação do Software Livre(FSF) Inc., 51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

```
"""
from Controle_carregamento import Controle_carregamento
from Controle_configuracao import Controle_configuracao
from Controle_resposta import Controle_resposta
from Fronteira.tela_pontos import Tela_pontos
from Fronteira.tela_ajuda import Tela_ajuda
from Fronteira.set_palavra import Set_palavra
from Fronteira.set_imagem import Set_imagem
from Fronteira.setSilaba import SetSilaba
from Fronteira.setletras import Setletras
from Fronteira.letrafal import LetraFal
from Fronteira.memoria import Memoria
from Fronteira.acha_palavra import Acha_palavra
from random import shuffle
from random import randint
from random import choice
```

```
import gtk
```

```
class Controle_jogo(object):
    __status_jogo__=None
    __nivel_executados__=0
    __niveis_totais__=None
    __status_resposta__=False
    __MAX_ITENS__=6
    def __init__(self):

    def get_elementos_tela(self):

    def update_elementos_tela
(self,pontos=0,desafio_atual=1,total_desafios=1):

    def Apagar_jogo(self):

    def escolher_partida(self,status=False):
        '''carrega o menu de escolha
        retorna o status de partida'''

    def __Alterar_status_jogo__(self,status=0):

    def Verificar_status_jogo(self):

    def __Alterar_status_resposta__(self,status=False):

    def carregar_perfil_desafio(self):

    def Selecionar_pares_desafio(self):

    def __decidir_palavras_tela__(self):

    def Organizar_telas(self):
        ''' as telas são instanciadas e destruidas '''

    def get_nivel_atual(self):

    def get_nivel_final(self):

    def enviar_elemento(self,resposta='',botao=0):
```

```
def alterar_pontuacao(self, resposta=False):

def alterar_nivel(self, botao=0):
    ''' 0 indica que voltou nivel e 1 indica que avancou nivel '''

def fim_nivel(self):

def teste_fim_jogo(self):

def teste_jogo(self):

def adicionar_pontos_nivel(self):

def mostrar_pontuacao(self):

def escolher_saudacao(self):
```