

O código do Sprite

Transcrição

Não há grandes novidades. Basta utilizarmos `let` e `const` onde se aplicarem e transformarmos nossas function expressions em arrow functions, inclusive usar o atalho para declaração de objetos na forma literal.

```
const createSprite = selector => {

  const hasNext = () => current + 1 <= last;

  const moveFrameTo = (from, to) =>
    $el.removeClass(sprites[from])
    .addClass(sprites[to]);

  const nextFrame = () => {

    if (hasNext()) moveFrameTo(current, ++current);
  }

  const reset = () => {

    moveFrameTo(current, 0)
    current = 0;
  }

  const isFinished = () => !hasNext();

  const $el = $(selector);

  const sprites = [
    'frame1', 'frame2', 'frame3', 'frame4', 'frame5',
    'frame6', 'frame7', 'frame8', 'frame9'
  ];

  let current = 0;

  const last = sprites.length - 1;

  $el.addClass(sprites[current]);

  return { nextFrame, reset, isFinished };
}
```