

03

## Chutes

### Transcrição

[00:00] Está na hora de implementar a ideia, o processo de verificar se o usuário chutou uma letra e acertou ou errou. Como verificamos se uma letra está dentro de uma palavra? Pense o que uma criança faz para verificar isso. Ela olha da esquerda para a direita e vai conferindo.

[00:58] Se eu quiser contar quantas vezes uma letra aparece dentro de uma palavra, verifico onde ela aparece na palavra e marco no canto do papel quantas vezes ela apareceu. Terminada a palavra, eu vejo esse canto para saber quantas vezes a letra apareceu. Se tivesse aparecido o número zero, significa que a letra não apareceu na palavra.

[02:17] Uma criança verifica isso passando por todas as letras procurando a que ela quer. E se ela quer contar quantas vezes aparece, ela precisa de um contador, um totalizador, um acumulador. Isso é, não só preciso fazer um laço por todas as minhas letras como preciso de um acumulador que conte o total de vezes que aquela letra apareceu. Pensar como uma criança é fundamental, porque ela ainda não tem os processos automatizados que um adulto tem. Nós automatizamos tanto que não percebemos como é feito. É tão automático na nossa cabeça que é difícil detectar o algoritmo. Então pense como uma criança. Uma criança só é capaz de fazer laços e aplicar condições. Ela não tem potencial, resto, nada do gênero. Ela só sabe verificar valores, repetir a mesma coisa diversas vezes. Baseado nessas pequenas estruturas de fluxo, a criança desenvolve todos os algoritmos que sabemos hoje.

[04:25] Seja detectar o número de vezes que uma letra aparece numa palavra, seja encontrar a melhor rota de um avião que quer passar por três cidades, a gente consegue descrever isso com laços e condicionais. É o que vamos fazer daqui a pouco. Implementar essa estrutura de processo, esse algoritmo. Como encontramos as letras dentro da palavra.