

Gabarito

Transcrição

Vamos começar pela implementação da função `ganhou`. Como saberemos se o jogador ganhou ou não? Basta verificarmos se `lacunas` não possui nenhum item com o valor `' '`. Podemos fazer isso facilmente com auxílio da função `some()` que todo array possui no ECMAScript 5 em diante. Ela funciona da seguinte maneira. Se algum (some) item do array retornar `true` para a condição que definimos no callback passado para a função, ela parará imediatamente de iterar e retornará `true` como resposta. Se o array for iterado até o fim e a condição não for atendida, será retornado `false`.

```
var ganhou = function () {  
  
    return lacunas.length  
        ? !lacunas.some(function(lacuna) {  
            return lacuna == ' ';  
        })  
        : false;  
};
```

Para cada lacuna do array verificamos se ela é igual a `' '`. Se for, é porque o array de lacunas está incompleto e `some()` retornará `true`. Se não houver nenhuma lacuna com o valor `' '` o retorno de `some` será `false`. Todavia, precisamos inverter o resultado, pois para sabermos se o jogador ganhou, `false` deve ser considerado `true`, pois nenhuma lacuna em branco foi encontrada.

Para sabermos se o jogador perdeu, basta consultarmos `sprite.isFinished()`. Lembre-se que esta função retorna `true` caso o `sprite` já tenha chegado ao fim:

```
var perdeu = function () {  
  
    return sprite.isFinished();  
};
```

Agora fica fácil implementar a função `ganhouOuPerdeu()`:

```
var ganhouOuPerdeu = function () {  
  
    return ganhou() || perdeu();  
};
```

Por fim, a função `reinicia()` deve alterar o estado da aplicação para o mesmo estado quando iniciamos o jogo:

```
var reinicia = function () {  
  
    etapa = 1;  
    palavraSecreta = ' ';  
};
```

```
lacunas = [];  
sprite.reset();  
};
```

Veja que foi necessário chamar `sprite.reset()` para fazer com que ele volte para o primeiro sprite.

Nosso código final ficará assim:

```
var criaJogo = function (sprite) {  
  
  var etapa = 1;  
  var lacunas = [];  
  var palavraSecreta = '';  
  
  var criaLacunas = function () {  
  
    for (let i = 0; i < palavraSecreta.length; i++) {  
      lacunas.push('');  
    }  
  };  
  
  var proximaEtapa = function () {  
  
    etapa = 2;  
  };  
  
  var setPalavraSecreta = function (palavra) {  
  
    palavraSecreta = palavra;  
    criaLacunas();  
    proximaEtapa();  
  };  
  
  var getLacunas = function () {  
  
    return lacunas;  
  };  
  
  var getEtapa = function () {  
  
    return etapa;  
  };  
  
  var processaChute = function (chute) {  
  
    var exp = new RegExp(chute, 'gi')  
      , resultado  
      , acertou = false;  
  
    while (resultado = exp.exec(palavraSecreta))  
      acertou = lacunas[resultado.index] === chute;  
  
    if (!acertou) sprite.nextFrame();  
  };  
  
  var ganhou = function () {
```

```
    return lacunas.length
      ? !lacunas.some(function(lacuna) {
        return lacuna == '';
      })
      : false;
  };

  var perdeu = function () {

    return sprite.isFinished();
  };

  var ganhouOuPerdeu = function () {

    return ganhou() || perdeu();
  };

  var reinicia = function () {

    etapa = 1;
    palavraSecreta = '';
    lacunas = [];
    sprite.reset();
  };

  return {
    setPalavraSecreta: setPalavraSecreta,
    getLacunas: getLacunas,
    getEtapa: getEtapa,
    processaChute: processaChute,
    ganhou: ganhou,
    perdeu: perdeu,
    ganhouOuPerdeu: ganhouOuPerdeu,
    reinicia: reinicia
  }
};
```