

## 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 ECMASCIPT 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
}
};
```