

03

## Apresentação - PARTE 2

### Transcrição

Chegou a hora de lidarmos com o chute. Para isso, precisaremos criar a função `leChute`. O esqueleto do nosso código com tudo o que já fizemos até agora fica assim:

```
var criaController = function (jogo) {  
  
    var $entrada = $('#entrada');  
    var $lacunas = $('.lacunas');  
  
    var exibeLacunas = function () {  
  
        $lacunas.empty();  
        jogo.getLacunas().forEach(function (lacuna) {  
            $('- ')  
                .addClass('lacuna')  
                .text(lacuna)  
                .appendTo($lacunas);  
        });  
    };  
  
    var mudaPlaceHolder = function (texto) {  
  
        $entrada  
            .val('')  
            .attr('placeholder', texto);  
    };  
  
    var guardaPalavraSecreta = function () {  
  
        jogo.setPalavraSecreta($entrada.val().trim());  
        $entrada.val('');  
        exibeLacunas();  
        mudaPlaceHolder('chute');  
    };  
  
    // esqueleto da função  
  
    var leChute = function () {  
  
        console.log('falta implementar');  
    };  
  
    var inicia = function () {  
  
        $entrada.keypress(function (event) {  
            if (event.which == 13) {  
                switch (jogo.getEtapa()) {  
                    case 1:  
                        guardaPalavraSecreta();  
                        break;  
                }  
            }  
        });  
    };  
};

```

```
        case 2:
            // chama a função
            leChute();
            break;
        }
    });
}

return { inicia: inicia };
};
```

A implementação de `leChute` ainda não entrará no mérito se o jogador acertou ou não. Ela deve ser capaz de exibir as lacunas atualizadas com o chute do jogador caso ele tenha acertado ou atualizar o sprite caso tenha errado. Lembre-se que a lógica de acertou ou erro foi definida em `jogo`.