

## 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) {
      $('<li>')
        .addClass('lacuna')
        .text(lacuna)
        .appendTo($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`.