

Com fácil manutenção, podemos deixar ainda melhor nossa aplicação

Nossa aplicação esta pronta, mas ela pode ficar ainda melhor. Por exemplo, podemos recusar uma palavra secreta se ela não tiver um tamanho mínimo, ou quem sabe aumentarmos a dificuldade do jogo pulando de dois em dois frames no lugar de um. O mais importante neste ponto é reconhecer onde essas alterações seriam necessárias e pela estrutura do nosso problema isso fica fácil.

Lembre-se que o maior tempo de vida de uma aplicação é sua fase de manutenção e, escrever um código fácil de ler e de manter, é garantir a longo prazo o sucesso da aplicação.

Outro ponto interessante, é como isolamos a lógica do jogo sem misturá-la com manipulação de DOM, fica mais fácil testar o core do nosso jogo em ferramentas de testes como Jasmine. Inclusive a Alura possui curso dessa ferramenta!