

15

Mão na massa: Organizando o nosso código

Para organizar melhor o nosso código JavaScript, vamos separar suas responsabilidades em arquivos diferentes.

O que é referente ao **placar** do nosso jogo, colocaremos em um outro arquivo, chamado **placar.js**. Ou seja, moveremos as funções `inserePlacar`, `novaLinha` e `removeLinha`:

```
function inserePlacar() {
    var corpoTabela = $(".placar").find("tbody");
    var usuario = "Seu nome"
    var numPalavras = $("#contador-palavras").text();

    var linha = novaLinha(usuario, numPalavras);
    linha.find(".botao-remover").click(removeLinha);

    corpoTabela.append(linha);
}

function novaLinha(usuario, palavras) {
    var linha = $("<tr>");
    var colunaUsuario = $("<td>").text(usuario);
    var colunaPalavras = $("<td>").text(palavras);
    var colunaRemover = $("<td>");

    var link = $("<a>").addClass("botao-remover").attr("href", "#");
    var icone = $("<i>").addClass("small").addClass("material-icons").text("delete");

    link.append(icone);

    colunaRemover.append(link);

    linha.append(colunaUsuario);
    linha.append(colunaPalavras);
    linha.append(colunaRemover);

    return linha;
}

function removeLinha(event) {
    event.preventDefault();
    $(this).parent().parent().remove();
}
```

Daqui para frente, cada parte do nosso código ficará em um arquivo próprio, melhorando a organização da nossa aplicação!