

Dicionário

Transcrição

[00:00] Chegamos agora a um dos últimos desafios que vamos fazer no jogo da forca, que é fazer com que o jogo traga palavras distintas. Sempre programador não tem muita graça. Queremos ter um dicionário de palavras. Lá dentro escolhemos uma que vamos utilizar como palavra secreta.

[00:28] Para isso, vamos criar um `dicionário.txt`. Um novo arquivo. Dentro desse dicionário vou colocar diversas palavras, inclusive com espaço. Como eu leio esse conteúdo? Tem diversas maneiras. Por exemplo, lembre-se que o diretório atual é onde tenho o arquivo `dicionário.txt`. Vou entrar no `irb`, nosso interpretador do `hub`, e vou falar que o texto é igual a `file.read` o arquivo `dicionário.txt`. Tenho todo o conteúdo do meu arquivo em uma única variável na memória, uma única string. A string `texto`, referenciada pela variável `texto`, tem as palavras que eu coloquei.

[01:57] Quero agora quebrar essa string nos `/n`. Se eu fizer isso, vou ter uma array com todas as palavras. O `texto.split` vai quebrar para mim. Tenho um array quebrado nessas minhas caracteres brancos.

[02:17] Só que repare que se eu quebrar nos caracteres brancos, as palavras com espaço vão ficar quebradas. Eu quero então quebrar somente nas quebras de linha.

[02:42] Vamos implementar isso no nosso código. Por enquanto, estávamos fazendo a interface com o usuário, porque o sorteia palavra secreta fazia o trabalho de interface com o usuário, ou seja, imprimir uma mensagem, pegar uma palavra, imprimir outra mensagem. Agora vamos ter que ler de um arquivo, fazer diversas coisas.

[03:06] Vou extrair essa função da minha interface com o usuário. Vai ser agora uma lógica de negócios. Primeiro, ela avisa que está escolhendo uma palavra secreta. No meu `ui`, defino essa função. Depois, quando ele termina e já escolheu a palavra secreta, ele avisa, retornando o resultado da palavra secreta.

[04:06] No meio, temos que ler o arquivo de texto. Já sabemos fazer isso. Agora, queremos quebrar esse texto nos `/n`. O resultado são todas as palavras. Depois, quero escolher um número. O número escolhido vai ser entre zero e todas as palavras menos um, ou seja, um número aleatório que tem no máximo o valor de todas as `palavras.size`.

[04:55] A palavra secreta não é programador. É todas as palavra na posição número escolhido. Testando nosso código, tudo funcionando. Agora que estamos lendo de um arquivo de um dicionário, estamos colocando o texto na memória e quebramos em linhas, escolhendo a linha que queremos. Temos que tomar cuidado porque estamos colocando o texto inteiro na memória. Se fosse um dicionário gigantesco, eu teria um espaço gigantesco ocupado na memória só para escolher uma palavra a cada rodada. Às vezes, quando entramos em programas mais avançados, temos que tomar alguns cuidados com a memória.

[06:17] Nossa implementação fez então a lógica de negócios, que escolhe uma palavra de acordo com o arquivo que ela lê, e também usa `ui` para mostrar as mensagens que a gente já mostrava antes.