

06

## Gabarito

### Transcrição

Vamos começar pela função `reinicia()` :

```
var reinicia = function () {

    // limpa todas as lacunas
    $lacunas.empty();
    // volta para a mensagem da etapa 1
    mudaPlaceHolder('Palavra secreta');
    // solita ao jogo que reinicia
    jogo.reinicia();
};
```

Agora, vamos implementar a lógica de ganhou ou perda em `leChute()` :

```
var leChute = function () {

    var chute = $entrada.val().trim().substr(0, 1);
    $entrada.val(' ');
    jogo.processaChute(chute);
    exibeLacunas();

    if (jogo.ganhouOuPerdeu()) {
        if (jogo.ganhou()) {
            alert('Ganhou!');
        } else if (jogo.perdeu()) {
            alert('Uma pena, tente novamente.');
        }
        reinicia();
    }
};
```

### Resolvendo o problema da atualização do DOM

No entanto, apesar de funcional, dependendo do navegador, pode ser que as mensagens sejam exibidas antes da atualização na tela do último chute realizado pelo usuário. Para evitarmos que isso aconteça, atrasar a exibição das mensagens em 200 milissegundos será suficiente para que o último chute seja renderizado. Nossa código final ficará 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');
};

var leChute = function () {

    var chute = $entrada.val().trim().substr(0, 1);
    $entrada.val(' ');
    jogo.processaChute(chute);
    exibeLacunas();

    if (jogo.ganhouOuPerdeu()) {

        setTimeout(function () {
            if (jogo.ganhou()) {
                alert('Ganhou!');
            } else if (jogo.perdeu()) {
                alert('Uma pena, tente novamente.');
            }
            jogo.reinicia();
            reinicia();
        }, 200);
    }
};

var reinicia = function () {

    $lacunas.empty();
    mudaPlaceHolder('Palavra secreta');
    jogo.reinicia();
};

var inicia = function () {

    $entrada.keypress(function (event) {
        if (event.which == 13) {
            switch (jogo.getEtapa()) {
                case 1:
```

```
    guardaPalavraSecreta();
    break;
  case 2:
    leChute();
    break;
  }
}

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