

Lidando com dados inválidos

Transcrição

Nossa aplicação esta pronta, mas o que acontecerá se o usuário teclar ENTER sem definir a palavra secreta, inclusive na hora do chute? Nossa aplicação não se comportará bem, entrará em um loop infinito e travará. Para resolver isso, podemos colocar uma lógica de validação em nosso jogo.

Nas funções `processaChute` e `setPalavraSecreta` podemos lançar uma exceção:

```
var processaChute = function (chute) {  
  if(!chute.trim()) throw Error('Chute inválido');  
  // código posterior omitido  
};  
  
var setPalavraSecreta = function (palavra) {  
  if(!palavra.trim()) throw Error('Palavra inválida');  
  // código posterior omitido  
};
```

Agora, toda vez que o usuário executar a operação inválida, a aplicação não travará e será exibida no console a mensagem de erro. Mas será que podemos exibí-la para ele?

Podemos capturar no controller os erros lançados pelas funções com uso do `try` e `catch`. Nosso código 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.attr('placeholder', texto);  
  };  
  
  var guardaPalavraSecreta = function () {  
  
    try {  
      jogo.setPalavraSecreta($entrada.val().trim());  
      $entrada.val('');  
      mudaPlaceholder('chuta');  
    }  
  };  
};
```

```
        exibeLacunas();
    } catch(err) {
        alert(err.message);
    }

};

var reinicia = function() {

    jogo.reinicia();
    $lacunas.empty();
    mudaPlaceholder('palavra secreta');
};

var leChute = function () {

    try {
        jogo.processaChute($entrada.val().trim().substr(0, 1));
        $entrada.val('');
        exibeLacunas();

        if(jogo.ganhouOuPerdeu()) {

            setTimeout(function() {
                if(jogo.ganhou()) {
                    alert('Parabéns, você ganhou');
                } else if (jogo.perdeu()) {
                    alert('Que pena, tente novamente')
                }
                reinicia();
            }, 200);
        }
    } catch(err) {
        alert(err.message);
    }
};

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 };
};
```

Todavia, lembre-se que código assíncrono não pode ser capturado com try e catch, porque ele roda fora da pilha de execução do nosso código.