

Lidando com dados inválidos

Transcrição

Nossa aplicação está 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 `setPalavaSecreta` 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 exibi-la para ele?

Podemos capturar no controller os erros lançados pelas funções com uso do `try` e `catch`. Nossa código ficará assim:

```
var criaController = function (jogo) {

  var $entrada = $('.entrada');
  var $lacunas = $('.lacunas');

  var exibeLacunas = function () {
    $lacunas.empty();
    jogo.getLacunas().forEach(function (lacuna) {
      $('- ')
        .addClass('lacuna')
        .text(lacuna)
        .appendTo($lacunas);
    });
  };

  var mudaPlaceHolder = function (texto) {
    $entrada.attr('placeholder', texto);
  };

  var guardaPalavraSecreta = function () {
    try {
      jogo.setPalavraSecreta($entrada.val().trim());
      $entrada.val('');
      mudaPlaceHolder('chuta');
    } catch (e) {
      console.error(e.message);
    }
  };
};

```

```
        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.