

 02

Verificação

Transcrição

[00:00] Nós já temos o esqueleto do nosso jogo, em que jogamos o jogo diversas vezes, perguntando para o usuário qual a palavra ou letra. O que faltou é verificar se ele acertou ou errou. Mas ele pode chutar uma letra ou uma palavra. Como vamos verificar qual dos dois foi? Nós vamos verificar o tamanho da palavra que ele chutou. Se o size for igual a um, ele chutou letra, senão foi uma palavra. Sempre que o if ficar estranho, a gente extraí, para que a leitura fique simples.

[00:55] Agora o que faltou foi verificar se ele acertou a palavra no else. Será que o chute é igual à palavra secreta, sim ou não. Assim como fizemos antes, vou extraír esse conteúdo para acertou. Se você acertou, vou fazer alguma coisa. Dar uma mensagem de parabéns. Seus pontos também vão aumentar. E eu paro o laço por aqui. Quebro o laço while, porque acabou, você acertou.

[01:50] Se você errou, tenho que mostrar que você errou. Os pontos até agora vão ficar com -30. E aí continua normalmente. Mas quando continuo e errei, tenho que aumentar o número de erros. O erro vai ser igual +=1. Em cinco ele para.