

Erros

Transcrição

[00:00] O nosso jogo funciona, mas ainda tem algumas situações estranhas, por exemplo, quando chuto a mesma letra que eu tinha chutado antes, e aí eu perco de novo porque chutei a mesma letra. Ele poderia me avisar.

[00:30] Logo depois que eu pedi um chute, eu quero conferir se esse chute já foi feito, isto é, tenho um array de chutes com vários elementos dentro. Quero ver se um está lá. Vejo isso como? Pense como criança. O que eu faço se tenho uma cesta de frutas e quero ver se uma fruta está lá? Vamos conferindo uma a uma. Eu vou fazer um laço para todas as frutas. Se a fruta que estiver na minha mão for igual a que eu queria, encontrei. Se não, quando acabar, não encontrei a fruta. De novo trabalhamos com laço, com condicional.

[01:22] Se isso é tão comum de implementar, de perguntar, de aparecer, será que já não tem isso para a gente? Já tem. Já dá para perguntar se uma array inclui um elemento, com `include`. Se ele inclui, eu digo que o usuário já usou esse chute.

[02:20] Funcionou, mas ele acumulou o erro. Não adiantou nada mostrar a mensagem de erro e não parar. Não é o que eu queria. Eu queria mostrar a mensagem e tentar de novo, voltar para o laço. Não é para parar o laço, quero continuar, ir para o próximo passo, para a próxima interação, para o `next`. O `break` quebra e o `next` vai para a próxima interação.

[03:33] A palavra `break` serve para quebrar um laço, o mais próximo, e a palavra `next` para ir para o próximo. Essa palavra é muito utilizada como `continue` em diversas linguagens.