

02
Gabarito

Transcrição

Uma solução possível é a seguinte:

```
var criaJogo = function () {

    var etapa = 1;
    var lacunas = [];
    var palavraSecreta = '';

    // adiciona uma lacuna em branco para cada letra da palavraSecreta
    var crialacunas = function () {
        for (let i = 0; i < palavraSecreta.length; i++) {
            lacunas.push(' ');
        }
    };

    // muda o estado da variável etapa para indicar a próxima e última etapa
    var proximaEtapa = function () {

        etapa = 2;
    };

    // guarda a palavra secreta, cria as lacunas e vai para a próxima etapa
    var setPalavraSecreta = function (palavra) {

        palavraSecreta = palavra;
        crialacunas();
        proximaEtapa();
    };

    // única maneira de termos acesso às lacunas fora da função `criaJogo()`
    var getLacunas = function () {

        return lacunas;
    };

    // permite consultar em qual etapa o jogo se encontra
    var getEtapa = function () {

        return etapa;
    };

    /*
    Tornou acessível apenas as funções que fazem sentido serem chamadas por quem utilizar nosso
    A função `proximaEtapa()` é de uso interno e só foi criada para melhorar a legibilidade
    mesma coisa para a função `crialacunas()`.

    */
    return {
        setPalavraSecreta: setPalavraSecreta,
        getLacunas: getLacunas,
        getEtapa: getEtapa
    };
}
```

```
    }  
};  

```