

05

Gabarito - PARTE 4 - a lógica do hasNext()

Transcrição

Isso já é suficiente para podermos ver a exibição de cada sprite a cada meio segundo. Todavia, há um problema ainda. Não podemos exceder a quantidade de frames definida no array. Isso significa que ao toda vez que `nextFrame()` for chamado, ele precisará verificar se ainda há o próximo frame. Havendo, mudamos para o próximo frame, caso contrário, ficamos no frame atual, no caso, o último frame do sprite que apresenta a força completa.

Vamos criar a função `hasNext()`:

```
function createSprite(selector) {  
  
    var $el = $(selector);  
  
    var frames = [  
        'frame1', 'frame2', 'frame3', 'frame4', 'frame5',  
        'frame6', 'frame7', 'frame8', 'frame9'  
    ];  
  
    var current = 0;  
  
    var last = frames.length - 1;  
  
    $el.addClass(frames[current]);  
  
    function moveFrame (from, to) {  
  
        $el.removeClass(from)  
            .addClass(to);  
    }  
  
    function hasNext() {  
  
        return current + 1 <= last;  
    }  
  
    function nextFrame() {  
  
        if (hasNext()) moveFrame (frames[current], frames[++current]);  
    }  
  
    return { nextFrame: nextFrame };  
}
```

Excelente, nosso sprite ao chegar ao último frame fica parado. Por fim, podemos organizar um pouco melhor nosso código movendo para o início do bloco da função `createSprite` as funções utilitárias que criamos:

```
function createSprite(selector) {  
  
    function hasNext() {
```

```
        return current + 1 <= last;
    }

    function moveFrame (from, to) {

        $el.removeClass(from)
            .addClass(to);
    }

    function nextFrame() {

        if (hasNext()) moveFrame (frames[current], frames[++current]);
    }

    var $el = $(selector);

    var frames = [
        'frame1', 'frame2', 'frame3', 'frame4', 'frame5',
        'frame6', 'frame7', 'frame8', 'frame9'
    ];

    var current = 0;

    var last = frames.length - 1;

    $el.addClass(frames[current]);

    return { nextFrame: nextFrame };
}
```