

04
Gabarito

Transcrição

A função `leChute` não possui qualquer lógica, a não ser a operação de leitura da entrada do usuário. Ela delega para outras funções o restante das operações:

```
var leChute = function () {  
  
    // lê a entrada do usuário  
    jogo.processaChute($('#entrada').val().trim().substr(0, 1));  
  
    // limpa a entrada do usuário  
    $('#entrada').val('');  
    // solicita ao jogo que processe o chute. Se errou, o próprio jogo solicita ao sprite que viaje  
    // exibe as lacunas para refletir possíveis acertos  
    exibeLacunas();  
}
```

O código final ficará assim:

```
var criaController = function (jogo) {  
  
    var $entrada = $('#entrada');  
    var $lacunas = $('.lacunas');  
  
    var exibeLacunas = function () {  
  
        $lacunas.empty();  
        jogo.getLacunas().forEach(function (lacuna) {  
            $('- ')  
                .addClass('lacuna')  
                .append(lacuna)  
                .appendTo($lacunas);  
        });  
    };  
  
    var mudaPlaceHolder = function (texto) {  
  
        $entrada  
            .val('')  
            .attr('placeholder', texto);  
    };  
  
    var guardaPalavraSecreta = function () {  
  
        jogo.setPalavraSecreta($('#entrada').val().trim());  
        $('#entrada').val('');  
        exibeLacunas();  
        mudaPlaceHolder('chute');  
    };  
};

```

```
};

var leChute = function () {

    var chute = $entrada.val().trim().substr(0, 1);
    $entrada.val(' ');
    jogo.processaChute(chute);
    exibeLacunas();
};

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 };
};
```