

Armazenamento

Transcrição

[00:00] Nosso próximo passo é armazenar quem é o grande campeão do nosso jogo, quem fez mais pontos até agora. A cada nova rodada, toda vez que chamamos o `joga`, a gente sabe quem tá jogando e quantos pontos ele acabou de ganhar pela rodada. Mas o pontos até agora é uma variável que só existe dentro do `joga`. Como eu vou saber os pontos totais no jogo da forca? Temos que armazenar de alguma maneira.

[00:38] Os pontos totais começam com zero. Toda vez que jogamos, somamos aos pontos totais o valor dessa jogada. Ou seja, quando jogamos, devolvemos os pontos até agora. A função `joga` devolve os pontos que você ganhou nessa rodada. Eu vou acumulando os pontos totais.

[01:10] É claro que se eu falar que não quero jogar mais, antes ele vai dizer quantos pontos eu fiz. Esse avisa pontos totais é interface com usuário. Ele recebe os pontos totais.

[02:25] Cada vez que eu termino uma rodada, ele acumula os pontos para mim. Toda vez que isso acontece, eu quero salvar o rank que o Guilherme ganhou. Tenho que salvar isso em algum lugar. Na nossa lógica, vamos fazer isso. Primeiro vamos definir o conteúdo que vai estar dentro do nosso arquivo. Vou definir de uma maneira bem simples de texto, para ter tanto nome quanto os pontos totais. Esse é o conteúdo que vou ter no meu arquivo, bem simples de salvar e de ler.

[03:36] O que eu quero fazer agora é pedir para escrever no arquivo `rank.txt` o nosso conteúdo. Vamos testar. Repare que ele sobrescreve o arquivo que existia antes. O `file.write` é uma das diversas maneiras de escrever para arquivo. Ela escreve um arquivo literalmente ou sobrescreve aquele arquivo. Tem diversas funções do `file` que podemos usar para escrever ou para ler arquivos.