

03

Arrumando tempo e texto

Transcrição

Agora que já conseguimos exibir uma frase aleatória para o usuário, falta atualizarmos a contagem de palavras da nova frase e o seu tempo de digitação (que também está no servidor). Para a contagem de palavras, já temos uma função pronta, a `atualizaTamanhoFrase`, do arquivo `main.js`. Então basta chamá-la dentro da função `trocaFraseAleatoria`

```
function trocaFraseAleatoria(data) {
  var frase = $(".frase");
  var numeroAleatorio = Math.floor(Math.random() * data.length);

  frase.text(data[numeroAleatorio].texto);
  atualizaTamanhoFrase();
}
```

Podemos testar e ver que agora a contagem está sendo atualizada! Faltaria apenas atualizar o tempo de digitação.

Já que temos uma função específica para atualizar o tamanho da frase, vamos criar uma também para atualizar o tempo de digitação, **dentro do arquivo `main.js`**. Ela receberá o tempo por parâmetro:

```
function atualizaTempoInicial(tempo) {
  $("#tempo-digitacao").text(tempo);
}
```

E na função `trocaFraseAleatoria`, vamos chamar essa nova função, passando o tempo do array por parâmetro:

```
function trocaFraseAleatoria(data) {
  var frase = $(".frase");
  var numeroAleatorio = Math.floor(Math.random() * data.length);

  frase.text(data[numeroAleatorio].texto);
  atualizaTamanhoFrase();
  atualizaTempoInicial(data[numeroAleatorio].tempo);
}
```

Para o tempo de digitação continuar se o jogo for reiniciado, a função precisa atualizar também o `tempoInicial`, ele tem que ser igual ao tempo:

```
function atualizaTempoInicial(tempo) {
  tempoInicial = tempo;
  $("#tempo-digitacao").text(tempo);
}
```

Podemos reparar também que os marcadores não estão corretos, mesmo quando digitamos corretamente a frase, a borda do campo continua vermelha. Isso porque estamos pegando a frase **somente quando inicializamos o marcador**.

Logo, temos que pegar a frase quando **digitamos alguma coisa**. Então vamos mover a seleção da frase para dentro da função `on input` :

```
function inicializaMarcadores() {  
    campo.on("input", function() {  
        var frase = $(".frase").text();  
  
        // restante do código  
    });  
}
```

A mesma coisa acontece com o tempo de digitação, ele não está decrescendo corretamente. Precisamos pegá-lo **dentro da função one focus**

```
function inicializaCronometro() {  
    campo.one("focus", function() {  
        var tempoRestante = $("#tempo-digitacao").text();  
  
        // restante do código  
    });  
}
```

Agora sim, tudo corrigido e o nosso jogo está funcionando corretamente!

O que aprendemos ?

- Adaptando nosso sistema para funcionar com os dados do AJAX
- Corrigindo o tempo de cada frase