

Mãos na massa: Frases diferentes para digitação

Começando deste ponto?

Começando deste ponto? Você pode fazer o [DOWNLOAD \(https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/jquery-alura-typer-2/stages/jquery-parte-2-cap-02.zip\)](https://s3.amazonaws.com/caelum-online-public/jquery-alura-typer-2/stages/jquery-parte-2-cap-02.zip) completo do projeto do capítulo anterior e continuar seus estudos a partir deste capítulo.

Sorteando frases

Com o servidor já iniciado, vamos adicionar um botão à página **principal.html**. Esse botão será o responsável por selecionar uma nova frase para o usuário:

```
<div class="botoes">
  <!-- outros botões -->
  <a id="botao-frase" class="btn-floating btn-large waves-effect waves-light blue">
    <i class="material-icons">shuffle</i>
  </a>
</div>
```

Agora precisamos implementar um código JavaScript para fazer o botão funcionar. Vamos criar o arquivo **frase.js**, que será o arquivo responsável por essa parte do jogo, e já importá-lo na página **principal.html**:

```
<!-- restante da página -->
<script src="js/jquery.js"></script>
<script src="js/main.js"></script>
<script src="js/placar.js"></script>
<script src="js/frase.js"></script>

</body>
</html>
```

Vamos criar a função **fraseAleatoria** e atrelá-la ao evento de *click* do botão:

```
$("#botao-frase").click(fraseAleatoria);

function fraseAleatoria() {

}
```

Requisitando frases ao servidor

A função **fraseAleatoria** será a responsável por fazer uma requisição ao nosso servidor (<http://localhost:3000/frases>) e pegar uma frase, para podermos modificar o HTML da nossa página.

Para isso, vamos fazer um GET para essa URL, através da função **get** :

```
function fraseAleatoria() {  
    $.get("http://localhost:3000/frases");  
}
```

Mas faremos o que ao acessar o servidor? Trocaremos a frase, certo? Então chamaremos uma função com essa responsabilidade:

```
function fraseAleatoria() {  
    $.get("http://localhost:3000/frases", trocaFraseAleatoria);  
}  
  
function trocaFraseAleatoria() {  
  
}
```

Para a função `trocaFraseAleatoria` é disponibilizado um argumento `data`, com o retorno da função. Ele é um array com vários objetos, e cada objeto tem uma propriedade `_id`, `tempo` e `texto`:

```
function fraseAleatoria() {  
    $.get("http://localhost:3000/frases", trocaFraseAleatoria);  
}  
  
function trocaFraseAleatoria(data) {  
  
}
```

Agora podemos selecionar o campo da frase e selecionar uma frase aleatória do array. Para isso, vamos gerar um número aleatório através da função `Math.random`, mas o retorno dessa função é sempre um número aleatório entre 0 e 1. Como nós queremos um número de 0 a 9, que é o **tamanho do nosso array**, basta **multiplicarmos o número gerado pelo próprio tamanho do array**:

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

Agora precisamos arredondar o número, faremos isso através da função `Math.floor`:

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

Agora utilizaremos o número aleatório gerado como índice para acessar o array, e modificar a frase. Lembrando que devemos acessar a propriedade `texto`:

```
function trocaFraseAleatoria(data) {  
    var frase = $(".frase");
```

```
var numeroAleatorio = Math.floor(Math.random() * data.length);

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