

Mãos na massa: Verificando a digitação

Como apresentado no vídeo vamos marcar a borda do campo de digitação para sinalizar se o usuário errou ou acertou.

1) No arquivo `main.js` adicione uma nova função `inicializaMarcadores`. Nela já recupera a frase através do jQuery e associe o evento `input` com o campo:

```
function inicializaMarcadores() {  
  
    var frase = $(".frase").text();  
    campo.on("input", function() {  
        //aqui vem mais  
    });  
}
```

2) Dentro da função anônima do evento pegue o valor do campo e gere uma *substring* baseado no tamanho dele. Guarde o substring dentro de uma nova variável:

```
var digitado = campo.val();  
var comparavel = frase.substr(0, digitado.length);
```

3) Logo após da variável `comparavel` teste se ela é igual ao texto digitado. Se for igual, adicione a classe `borda-verde` e remova `borda-vermelha`. No bloco `else` faça o inverso:

```
if(digitado == comparavel) {  
    campo.addClass("borda-verde");  
    campo.removeClass("borda-vermelha");  
} else {  
    campo.addClass("borda-vermelha");  
    campo.removeClass("borda-verde");  
}
```

4) Procure a função que é chamada ao carregar a página no início do arquivo `main.js`. Nela adiciona a chamada da função `inicializaMarcadores`:

```
$(function(){  
    atualizaTamanhoFrase();  
    inicializaContadores();  
    inicializaCronometro();  
  
    inicializaMarcadores(); //novo  
  
    $("#botao-reiniciar").click(reiniciaJogo);  
});
```

5) As classes `borda-verde` e `borda-vermelha` não existem ainda. Abra o arquivo `estilos.css` e adicione:

```
.borda-verde {  
  border: 3px solid green;  
}  
  
.borda-vermelha {  
  border: 3px solid red;  
}
```

6) Vamos inicializar o jogo sempre sem marcação da borda. Para isso volte ao arquivo `main.js` e procure a função `reiniciaJogo`. No final dela adicione:

```
function reiniciaJogo(){  
  campo.attr("disabled", false);  
  campo.val("");  
  $("#contador-palavras").text("0");  
  $("#contador-caracteres").text("0");  
  $("#tempo-digitacao").text(tempoInicial);  
  inicializaCronometro();  
  campo.toggleClass("campo-desativado");  
  
  campo.removeClass("borda-vermelha"); //novo  
  campo.removeClass("borda-verde"); //novo  
}
```

7) Salve os seus arquivos e teste a marcação da borda!