

01

Trocando as frases

Transcrição

Já melhoramos bastante a usabilidade do nosso jogo. O que podemos fazer agora é disponibilizar outras frases para o usuário poder digitar, além da atual que já está por padrão.

Atualmente, se o usuário quiser digitar outra frase, ele tem que ir até o HTML da página e modificá-lo, além de ter que reiniciar a página e perder os *scores* que estão no placar. O que queremos fazer aqui é disponibilizar algumas frases em um servidor, e o usuário ir trocando-as clicando em um botão, por exemplo, assim ele poderá ver como ficará o seu placar em frases diferentes, isso será bastante útil para diversificar o nosso jogo.

Selecionando frases aleatórias

Primeiramente, temos que adicionar o botão que alterará a frase do jogo. Ele ficará dentro da `div btoes`, na página `principal.html`:

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

Por enquanto esse botão não faz nada, para ele fazer algo precisamos implementar seu código JavaScript. Como esse código é referente à parte de **frases** do nosso jogo, vamos continuar mantendo a prática de separar o código em arquivos para cada parte do jogo. Então vamos criar o arquivo `frase.js` e já importá-lo na página `principal.html`:

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

</body>
</html>
```

Dentro do arquivo `frase.js`, quando clicarmos no botão, vamos chamar a função `fraseAleatoria`:

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

function fraseAleatoria() {
}
```

Mas como faremos para gerar essa frase aleatória? Vamos buscar a frase em um servidor, que estará rodando na nossa própria máquina, e nesse servidor terão diversas frases. Ou seja, faremos uma **requisição** para o servidor, mas de modo **assíncrono** (sem atrapalhar o fluxo da nossa aplicação), utilizando **AJAX**.

Para isso, o primeiro passo é subir o servidor, que já está disponibilizado no projeto, dentro da pasta **alura-typer/servidor**. É um servidor **Node.js**, que iremos subir na nossa máquina, e esse servidor irá subir a nossa aplicação.

Atenção: Se você não tiver o **Node.js** instalado na sua máquina, não se preocupe, [NESTE EXERCÍCIO](#) (<https://cursos.alura.com.br/course/jquery-a-biblioteca-do-mercado-parte-2/task/21305>) há um passo a passo ensinando sua instalação em diversos sistemas operacionais.

Com o **Node.js** instalado, para subir o servidor, abrimos o terminal e entramos dentro da pasta **alura-typer/servidor**. Depois é só digitar o seguinte comando:

```
npm start
```

Podemos reparar que o terminal ficará travado, mas isso significa que o servidor está funcionando! Para acessar a página, abrimos a URL <http://localhost:3000/principal.html> (<http://localhost:3000/principal.html>).

A página é a mesma, só que ao invés de abrirmos diretamente o seu arquivo HTML, agora estamos utilizando o servidor, mas qual é a vantagem disso? É que agora temos todo um back-end pronto, com frases prontas e salvas no banco de dados, podemos acessar e visualizar essas frases através da URL <http://localhost:3000/frases> (<http://localhost:3000/frases>).

O que queremos é consumir essas frases e disponibilizá-las para o usuário, selecionando uma delas cada vez que o botão de frases for clicado, que por sua vez chamará a função `fraseAleatoria`, ela irá no servidor, buscará uma das suas frases e a disponibilizará na página para o usuário. Vamos fazer isso no próximos vídeo!

O que aprendemos?

- Como levantar o servidor que será responsável por rodar nossa aplicação
- Conhecendo o repositório de frases