

01

Continuando

Transcrição

[00:00] Já temos o jogo, em que pedimos o nome do nosso jogador, escolho uma palavra secreta, por enquanto é programador, e peço para o meu jogador uma letra ou a palavra em si. Se meu jogador chutar a letra O, temos ela aparecendo duas vezes. Eu aviso meu jogador. Se ele chutar a letra A, ela também aparece duas vezes. Só que em que lugar elas estão? Fica tudo muito confuso só dizendo quantas vezes aparece. Na prática, quando jogamos o jogo da forca nós mostramos primeiro para o jogador a sequência de caracteres vazios para dizer quantos caracteres a palavra tem. Quando você chutar a letra O, eu digo onde ela aparece.

[01:30] Agora, quando você escolher a letra A, sei onde estão as letras A e O. À medida em que você chutar letras, toda vez que eu peço um chute, digo o que você sabe até agora.

[01:52] Se eu mostrar essa mensagem quando peço um chute para você, tenho uma função para isso. É o pede um chute. Dentro, de alguma maneira, vou ter que pedir um chute para você. E antes disso vou ter que mostrar a mensagem dizendo qual a palavra que você sabe até agora. Repare que a função pede um chute serve para interagir com o nosso usuário. Ela é uma interface de comunicação com o usuário final, com o jogador. Ela se comunica com o nosso jogador. O puts e o gets. O puts para mostrar informação para o nosso jogador e o gets para trazer informação.

[02:40] Ela está no que chamamos de camada de interface com o usuário. Em inglês, user interface. Abreviamos isso como ui. Se sabemos que essa parte serve essa função pede um chute, a função joga é o que? Ela está mais para lógica do jogo, do negócio, do que para interface com o usuário.

[03:17] Existe uma separação de dois tipos de funções aqui, ou dois tipos de códigos que temos escrito até agora. Um que é interface com o usuário, claramente, e outro que costumamos chamar de lógica de negócio. No caso, do jogo.

[03:36] Se temos essa separação tão clara entre as duas camadas, por que eles estão todos no mesmo lugar? Nossa código já tem 84 linhas e está tudo misturado. Imagine quando nosso jogo for mega profissional, com muitas linhas. Vai ficar uma mistura que ninguém acha nada em lugar nenhum. Da mesma maneira que fizemos a extração de um pedaço de código em nível bem pequeno, que foi extração de variável, também fizemos extração de código em um nível um pouco maior, para organizar melhor nosso código, que foi quando extraímos funções. Agora vamos novamente aplicar essa técnica de extrair o código para agrupá-lo de uma maneira que tenha algum sentido lógico para nós.

[04:45] Nós vamos extrair daqui quais são as funções de interface com o usuário e jogar em outro arquivo. É o primeiro passo. Não é o mais avançado de todos, não é o máximo que conseguimos fazer. É o primeiro passo para isolar as responsabilidades do jogo, do código.