

Gabarito

Transcrição

Uma solução possível é a seguinte:

```
var criaJogo = function () {

  var etapa = 1;
  var lacunas = [];
  var palavraSecreta = '';

  // adiciona uma lacuna em branco para cada letra da palavraSecreta
  var criaLacunas = function () {
    for (let i = 0; i < palavraSecreta.length; i++) {
      lacunas.push(' ');
    }
  };

  // muda o estado da variável etapa para indicar a próxima e última etapa
  var proximaEtapa = function () {

    etapa = 2;
  };

  // guarda a palavra secreta, cria as lacunas e vai para a próxima etapa
  var setPalavraSecreta = function (palavra) {

    palavraSecreta = palavra;
    criaLacunas();
    proximaEtapa();
  };

  // única maneira de termos acesso às lacunas fora da função `criaJogo()`
  var getLacunas = function () {

    return lacunas;
  };

  // permite consultar em qual etapa o jogo se encontra
  var getEtapa = function () {

    return etapa;
  };

  /*
  Tornou acessível apenas as funções que fazem sentido serem chamadas por quem utilizar nosso
  A função `proximaEtapa()` é de uso interno e só foi criada para melhorar a legibilidade
  mesma coisa para a função `criaLacunas()`.
  */
  return {
    setPalavraSecreta: setPalavraSecreta,
    getLacunas: getLacunas,
    getEtapa: getEtapa
  };
};
```

```
}  
};
```

