

## Mãos na massa: Organizando o código

Objetivo desse exercício é separar cada bloco de código em uma função e resolver o problema de reinicialização do jogo. **Muito cuidado nesse exercício para realmente usar o mesmo código dentro das funções.**

Mãos à obra!

1) Envolve as variáveis `frase`, `numPalavras` e a inicialização da `tamanhoFrase` dentro de uma função `atualizaTamanhoFrase`:

```
function atualizaTamanhoFrase() {  
    var frase = $(".frase").text();  
    var numPalavras = frase.split(" ").length;  
    var tamanhoFrase = $("#tamanho-frase");  
    tamanhoFrase.text(numPalavras);  
}
```

2) Envolve o evento `input` do campo dentro de uma função `inicializaContadores`:

```
function inicializaContadores() {  
    campo.on("input", function() {  
        var conteudo = campo.val();  
  
        var qtdPalavras = conteudo.split(/\S+/).length - 1;  
        $("#contador-palavras").text(qtdPalavras);  
  
        var qtdCaracteres = conteudo.length;  
        $("#contador-caracteres").text(qtdCaracteres);  
  
    });  
}
```

Cuidado, repare que a inicialização da variável `campo` não ficou nessa função!

3) Agora envolva a variável `tempoRestante` *junto* com o evento `focus` do `campo` dentro de uma função `inicializaCronometro`:

```
function inicializaCronometro() {  
    var tempoRestante = $("#tempo-digitacao").text();  
    campo.one("focus", function() {  
        var cronometroID = setInterval(function() {  
            tempoRestante--;  
            $("#tempo-digitacao").text(tempoRestante);  
            if (tempoRestante < 1) {  
                campo.attr("disabled", true);  
                clearInterval(cronometroID);  
            }  
        }, 1000);  
    });  
}
```

```
});  
}
```

4) O nosso botão para reiniciar vai receber na função `click` o nome da função:

```
$("#botao-reiniciar").click(reiniciaJogo);
```

Todo o código que estava dentro da função do evento `click` deve estar dentro da função `reiniciaJogo` :

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

Repare que já estamos chamando a função `inicializaCronometro` dentro da função `reiniciaJogo` .

Faça as alterações!

5) Como agora todo nosso código está isolado dentro de funções, precisamos que alguém invoque estas funções para que elas sejam executadas!

Para fazer isto, vamos utilizar uma função do jQuery que aguarda a página ser carregada e depois executa seu conteúdo: a função `$(document).ready()`

Para tal, adicione no início da página logo após da declaração das variáveis já existentes:

```
//as duas vars já devem existir  
var campo = $(".campo-digitacao");  
var tempoInicial = $("#tempo-digitacao").text();  
  
//nova funcao  
$(function(){  
    atualizaTamanhoFrase();  
    inicializaContadores();  
    inicializaCronometro();  
    $("#botao-reiniciar").click(reiniciaJogo);  
});  
  
//outras funções omitidas
```

6) Salve e teste o seu código!