

05

Animando o scroll

Transcrição

Um usuário que não conheça o nosso jogo, que esteja jogando pela primeira vez, pode ter a impressão de que, no momento que o jogo acaba, nada acontece. Seria muito bom que o placar seja aberto sempre que um jogo acabar, assim o usuário pode visualizar imediatamente a sua pontuação.

Só que não adianta apenas exibirmos o placar para o usuário, pois as pontuações ficam no final da página. O ideal seria que o placar seja aberto, e a página automaticamente seja *scrollada* para baixo, para a exibição completa do mesmo.

Se queremos fazer isso no momento em que o jogo termine, ou seja, no momento que a pontuação seja inserida no placar, precisamos alterar a função `inserePlacar`, no arquivo `placar.js`. Primeiramente queremos que o placar seja aberto, logo vamos dar um `slideDown` nele, como já fizemos anteriormente:

```
function inserePlacar() {
    var corpoTabela = $(".placar").find("tbody");
    var usuario = "Douglas";
    var numPalavras = $("#contador-palavras").text();

    var linha = novaLinha(usuario, numPalavras);
    linha.find(".botao-remover").click(removeLinha);

    corpoTabela.append(linha);

    // NOVA LINHA AQUI
    $(".placar").slideDown(500);
}
```

Agora toda vez que um jogo é finalizado, o placar é aberto. Faltaria apenas a página ser *scrollada* para baixo. Vamos separar essa *feature* em uma nova função, chamada `scrollPlacar`:

```
function scrollPlacar() {
}
```

Antes de darmos *scroll* para algum lugar, precisamos saber **aonde** esse lugar está na página, precisamos de uma **referência**. E para isso existe a função `offset` do jQuery. Ela nos dá a posição em que determinado elemento se encontra na página.

Se queremos achar em que posição o placar se encontra, basta selecionarmos-o e chamar a função `offset`:

```
$(".placar").offset();
```

Essa função nos retorna a distância em que o elemento está do **topo** e da **esquerda** da página. Se acessarmos o valor do topo (`top`), teremos o valor exato para onde queremos *scrollar* a página. Então, voltando à função `scrollPlacar`, obteremos esse valor:

```
function scrollPlacar() {
    var posicaoPlacar = $(".placar").offset().top;
}
```

Agora precisamos **animar** a nossa página. Para isso, precisamos ver primeiramente o que queremos animar. Queremos que a **página inteira** *scrollle* para baixo, página inteira, em outras palavras, significa que queremos que o **body** inteiro seja animado.

Para animar algo, utilizamos a função **animate** do jQuery. Ela recebe dois parâmetros, um **objeto** que contém as propriedades CSS a serem animadas e os seus valores, e o **tempo de duração** da animação. Vamos por partes, primeiro vamos dizer que a animação deve durar 1 segundo (1000 milissegundos):

```
function scrollPlacar() {
    var posicaoPlacar = $(".placar").offset().top;

    $("html, body").animate(
    {

        }, 1000);
}
```

Para conseguirmos fazer o *scroll* do **body**, utilizaremos a propriedade **scrollTop**, ela recebe um valor em pixels, que representa a posição da nossa página para onde desejamos *scrollar* a página.

```
function scrollPlacar() {
    var posicaoPlacar = $(".placar").offset().top;

    $("html, body").animate(
    {
        scrollTop: posicaoPlacar
    }, 1000);
}
```

Ótimo, agora com a função **scrollPlacar** pronto, precisamos chamá-la logo depois que o placar é aberto, na função **inserePlacar**:

```
function inserePlacar() {
    var corpoTabela = $(".placar").find("tbody");
    var usuario = "Douglas"
    var numPalavras = $("#contador-palavras").text();

    var linha = novaLinha(usuario, numPalavras);
    linha.find(".botao-remover").click(removeLinha);

    corpoTabela.append(linha);

    $(".placar").slideDown(500);
    scrollPlacar();
}
```

Podemos abrir o jogo e verificar o novo comportamento. Assim que o jogo é finalizado quando o tempo se esgota, o placar é aberto e a página é posicionada, é *scrollada* até o placar.

O que aprendemos?

- A trabalhar com a função `animate`, para animar qualquer propriedade do CSS.