

Mãos na massa: Atualizando o tempo e contagem de palavras

Como agora estamos mudando a frase, precisamos também atualizar o contador de palavras da mesma, e já temos uma função que faz isso, a `atualizaTamanhoFrase`, do arquivo `main.js`.

Então basta chamá-la dentro da função `trocaFraseAleatoria`:

```
function trocaFraseAleatoria(data) {  
    var frase = $(".frase");  
    var numeroAleatorio = Math.floor(Math.random() * data.length);  
  
    frase.text(data[numeroAleatorio].texto);  
    atualizaTamanhoFrase();  
}
```

Mas se repararmos no servidor, cada frase tem um tempo de digitação próprio. Então precisamos atualizá-lo também.

Dentro do arquivo `main.js`, vamos implementar uma função que faça isso. Como a função não sabe como selecionar o tempo, ela o receberá por parâmetro:

```
function atualizaTempoInicial(tempo) {  
    $("#tempo-digitacao").text(tempo);  
}
```

E na função `trocaFraseAleatoria`, vamos chamar essa função, passando o tempo da frase do array por parâmetro:

```
function trocaFraseAleatoria(data) {  
    var frase = $(".frase");  
    var numeroAleatorio = Math.floor(Math.random() * data.length);  
  
    frase.text(data[numeroAleatorio].texto);  
    atualizaTamanhoFrase();  
    atualizaTempoInicial(data[numeroAleatorio].tempo);  
}
```

Corrigindo bugs

Agora podemos reparar que temos alguns *bugs* no nosso jogo. O tempo de digitação não continua o mesmo se o jogo for reiniciado, porque a função `atualizaTempoInicial` não está atualizando `tempoInicial`, ele deve ser igual ao tempo:

```
function atualizaTempoInicial(tempo) {  
    tempoInicial = tempo;  
    $("#tempo-digitacao").text(tempo);  
}
```

Os marcadores não estão corretos, mesmo quando digitamos corretamente a frase, a borda do campo continua vermelha. Isso porque temos que pegar a frase quando **digitamos alguma coisa**, ou seja, devemos mover a seleção da

frase para dentro da função `on input` :

```
function inicializaMarcadores() {  
  campo.on("input", function() {  
    var frase = $(".frase").text();  
  
    // restante do código  
  });  
}
```

A mesma coisa acontece com o tempo de digitação, ele não está decrescendo corretamente. Precisamos pegá-lo **dentro da função** `on focus`

```
function inicializaCronometro() {  
  campo.one("focus", function() {  
    var tempoRestante = $("#tempo-digitacao").text();  
  
    // restante do código  
  });  
}
```