

## Aula 8

# Criando nossa história final

► **Unidade**

**Funções: criando uma missão  
sobre Inteligência Artificial**

# O que vamos aprender?



Entender a diferença entre usar uma função anônima e uma função seta.



Criar uma função seta.



Criar uma função passando informações por parâmetros.



ACOMPANHE O VÍDEO DA AULA

# A função seta

Na aula anterior, atualizamos a função de mostrar alternativas para tornar os botões clicáveis. Agora, os botões aparecem e podem ser clicados, mas, toda vez que clicamos sobre eles, novos botões vão surgindo e ficam se acumulando na tela. Nesta aula, começaremos a resolver esse problema das várias alternativas acumuladas, além de criarmos um código para que as afirmações referentes à cada alternativa fiquem guardadas para serem usadas ao final do projeto.

## Você decide o futuro da IA

Você tem um trabalho de Biologia em grupo para entregar na próxima semana. O andamento do trabalho está um pouco atrasado, e uma pessoa do seu grupo decidiu fazer a parte dela com a ajuda de uma IA. O problema é que o trabalho está totalmente igual ao do chat. O que você faz?

Isso é assustador!

Isso é maravilhoso!

Utiliza uma ferramenta de busca na internet que utiliza IA para que ela ajude a encontrar informações relevantes para o trabalho e explique numa linguagem que facilite o entendimento.

Escreve o trabalho com base nas conversas que teve com colegas, algumas pesquisas na internet e conhecimentos próprios sobre o tema.

Defende a ideia de que a IA pode criar novas oportunidades de emprego e melhorar habilidades humanas.

Me preocupo com as pessoas que perderão seus empregos para máquinas e defendem a importância de proteger os trabalhadores.


Criar uma imagem utilizando uma plataforma de design como o Paint.

Criar uma imagem utilizando um gerador de imagem de IA.

Escrever comandos para o chat é uma forma de contribuir com o trabalho, por isso não é um problema utilizar o texto inteiro.

O chat pode ser uma tecnologia muito avançada, mas é preciso manter a atenção, pois toda máquina erra, por isso revisar o trabalho e contribuir com as perspectivas pessoais é essencial.


3



Antes de seguirmos com o código, pensaremos no que precisamos que ele faça: queremos que, ao clicarmos em uma alternativa, passemos para a próxima pergunta e suas respectivas alternativas.

Além disso, devemos nos lembrar de que alteramos a lista de perguntas, de modo que o objeto da pergunta possui uma lista de objetos de alternativa na propriedade **alternativas**. Esse objeto **alternativas** possui duas propriedades: o **texto** e a **afirmação**.

```
{
  enunciado: "Assim que saiu da escola, você se depara com
  uma nova tecnologia: um chat que consegue responder a
  todas as dúvidas que uma pessoa pode ter. Além disso, o
  chat também gera imagens e áudios hiper-realistas. Qual o
  seu primeiro pensamento",
  alternativas: [
    {
      texto: "Isso é assustador!",
      afirmacao: "afirmação"
    },
    {
      texto: "Isso é maravilhoso!",
      afirmacao: "afirmação"
    }
  ]
},
```




Também precisamos instruir nosso código para que, ao clicarmos em uma alternativa, ele guarde a afirmação em uma variável, pois utilizaremos essas afirmações no resultado ao final do nosso projeto.

Em nosso código, já criamos nosso ouvinte, mas, até o momento, ele faz com que o projeto apenas passe para próxima pergunta.

É a função anônima desse ouvinte que alteraremos para implementar as novas funcionalidades de que precisamos. Observe:

```
botaoAlternativas.addEventListener("click", function () {  
    atual++;  
    mostraPergunta();  
});
```



Começaremos transformando essa função anônima em uma função seta. Lembre-se de que, quando utilizamos o método **addEventListener**, podemos passar uma função anônima para ser executada quando o evento for ouvido ou podemos passar uma função que já criamos. No caso, a função seta (representada pelos caracteres igual = e maior que >) é uma forma de passar uma função que criaremos separadamente.

Desse modo, temos o código dessa forma:

```
botaoAlternativas.addEventListener("click", function () {  
    atual++;  
    mostraPergunta();  
});
```



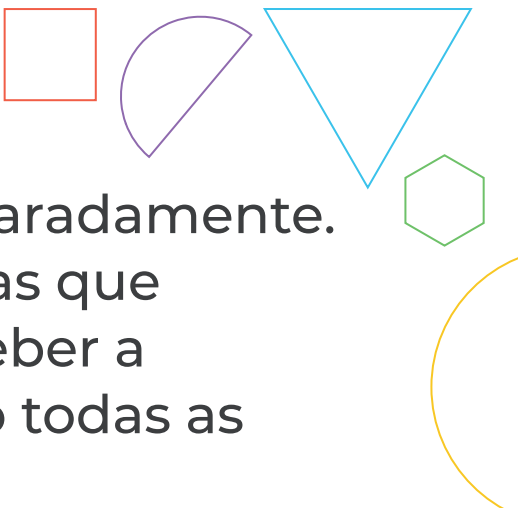
E ele passará a ser como mostrado a seguir:

```
botaoAlternativas.addEventListener("click", () =>
  respostaSelecionada());
```

Observe que estamos chamando a função que criaremos com o nome **respostaSelecionada**. Além disso, tiramos as instruções que estavam dentro do ouvinte, pois as utilizaremos nessa nova função.

Repare que a função **respostaSelecionada** está fora da função **mostraAlternativa**, porém, queremos enviar as informações da alternativa para ela, de modo que possam ser trabalhadas. Para isso, passaremos o conteúdo da alternativa como um parâmetro, da seguinte forma:

```
botaoAlternativas.addEventListener("click", () =>
  respostaSelecionada(alternativa));
```




Agora, podemos criar a função **respostaSelecionada** separadamente. Inicialmente, já sabemos que ela deve fazer as mesmas coisas que a função anônima fazia, além de ter um parâmetro para receber a alternativa. Dessa forma, traremos para essa parte do código todas as instruções que estavam dentro do ouvinte:

```
function respostaSelecionada(opcaoSelecionada) {  
    atual++;  
    mostraPergunta();  
}
```

Por fim, o parâmetro **opcaoSelecionada** recebe a alternativa.






Além das instruções que a função já fazia, queremos começar a salvar o conteúdo da propriedade **afirmação** do objeto **alternativa**. Esse será o conteúdo que montará a história final para o usuário.

Para isso, começaremos criando uma variável **historiaFinal**, para receber o conteúdo a cada pergunta. Nós a criaremos fora das funções, junto com o contador atual e **perguntaAtual**.

```
let atual = 0;  
let perguntaAtual;  
let historiaFinal = "";
```

Essa variável deve ser iniciada como um texto em branco.



De volta à função **respostaSelecionada**, queremos passar o conteúdo da propriedade **afirmação** para nossa nova variável, lembrando que essa propriedade está no parâmetro **opcaoSelecionada**, que recebemos na nossa função.

Desse modo, salvaremos a afirmação atual em uma variável **afirmacoes** e, em seguida, colocaremos o conteúdo dessa variável dentro da variável **historiaFinal**. Seu código ficará da seguinte forma:

```
function respostaSelecionada(opcaoSelecionada) {  
    const afirmacoes = opcaoSelecionada.afirmação;  
    historiaFinal = afirmacoes;  
    atual++;  
    mostraPergunta();  
}
```

Ao testarmos nosso código novamente, veremos que, apesar de já estarmos salvando a informação de cada afirmação, as alternativas continuam se empilhando na tela.

## Você decide o futuro da IA

Você tem um trabalho de Biologia em grupo para entregar na próxima semana. O andamento do trabalho está um pouco atrasado, e uma pessoa do seu grupo decidiu fazer a parte dela com a ajuda de uma IA. O problema é que o trabalho está totalmente igual ao do chat. O que você faz?

Isso é assustador!

Isso é maravilhoso!

Utiliza uma ferramenta de busca na internet que utiliza IA para que ela ajude a encontrar informações relevantes para o trabalho e explique numa linguagem que facilite o entendimento.

Escreve o trabalho com base nas conversas que teve com colegas, algumas pesquisas na internet e conhecimentos próprios sobre o tema.

Defende a ideia de que a IA pode criar novas oportunidades de emprego e melhorar habilidades humanas.

Me preocupo com as pessoas que perderão seus empregos para máquinas e defendem a importância de proteger os trabalhadores.

Isso ocorre porque ainda não definimos uma condição de parada para nossa função, ou seja, precisamos instruir o nosso código a parar e mostrar outra pergunta, o que será feito nas próximas aulas.

## ► Desafio

Nesta aula, utilizamos JavaScript para dar mais funcionalidade aos botões e começar a salvar os dados das afirmações para a **historiaFinal**. Porém, ainda terminamos com as alternativas se empilhando na tela, por não termos ainda uma condição de parada.

Seu desafio é criar um novo evento ouvinte com seus dois parâmetros correspondentes: o evento em si e sua função. Sendo assim, pense em características que você gostaria de adicionar à sua missão e procure incrementá-la!



CLIQUE AQUI PARA AVALIAR ESTE MATERIAL