SERVICIO DE PALABRAS

INTERFAZ PUBLICA

readyStatus = false;

Indica cuándo el fichero de palabras esta cargado y disponible para ser usado. Por defecto es false

comprobarPalabra(pal: string)*: boolean*

Indica si la palabra pasada como parámetro se encuentra en la lista de palabras

*public* validarPalabra(palabra: string)*: Array<number>* {

Valida la palabra pasada contra a palabra objetivo.

El método retorna un array de cinco posiciones con valores numéricos en el rango de -1 y 1 con el siguiente significado:

-1: Letra acertada pero no en posicion

0: Letra no existe

1: Letra acertada y en posicion

obtenerPalabra()*: string*

Obtiene una palabra aleatoria de la lista, la almacena para el juego y la devuelve al llamador.

*async* obtenerFicheroPalabras()*: Promise<void>*

Obtiene el fichero de palabras de la url especificada en config. Devuelve una promesa, para los casos en los que hubiera de usarla como tal.

Al completar la petición actualiza **readyStatus** a true.

*public* forzarPalabra(palabra: string) {

Fuerza a que el servicio juegue con la palabra pasada como parámetro.

USO

El uso estándar para iniciar el juego es:

this.palabrasService.obtenerFicheroPalabras().then(() => this.palabrasService.obtenerPalabra());

Para acceder a una nueva palabra

this.palabrasService.obtenerPalabra()