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

validarPalabra(palabra: string, metodoExtendido: boolean = false)*: Array<number>*

Valida la palabra pasada contra a palabra objetivo. Se puede indicar el método extendido, que consiste en que las letras que existan en la palabra y no estén en su lugar y, ademas, este demas (por ejemplo, en la palabra objetivo hay una “a” y en la palabra pasada hay dos).

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.