SERVICIO DE PALABRAS

INTERFAZ PUBLICA

El Servicio no carga de forma automática el fichero de palabras. Debe ser el cliente, dentro de su flujo de ejecución, quien invoque la llamada oportuna y espere a que complete la carga.

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.