

Análise das diferentes versões – Exercício L5E7

Versão 0: ao acionar a função enviar() é primeiramente lido o número informado pelo usuário e adicionada a tentativa a variável tentativa. Em seguida é realizado o teste se a tentativa é inferior ou igual a três. Caso positivo, é realizado o teste se o número informado é igual ao sorteado, maior ou menor e retornada a mensagem correspondente. Caso o número de tentativas for maior que três é retornada a mensagem informando que o jogo acabou.

Versão 1: ao acionar a função enviar() é primeiramente lido o número informado pelo usuário e adicionada a tentativa a variável tentativa. Em seguida é realizado o teste se a tentativa é inferior ou igual a três. Caso positivo, é realizado o teste se o número informado é igual ao sorteado. Caso negativo, é realizado o teste se a tentativa é igual a três. Caso negativa é realizado um novo teste, identificando se o número informado é maior ou menor que o número sorteado. Caso o número de tentativas for maior que três, é retornada uma mensagem que o jogo acabou.

Versão 2: ao acionar a função enviar() é primeiramente lido o número informado pelo usuário e adicionada a tentativa a variável tentativa. Em seguida é realizado o teste se o número informado é igual ao sorteado. Caso negativo, as alternativas restantes são novamente testadas. Primeiramente, é verificado se o número de tentativas é maior que 3, encerrando o jogo caso confirmado. Se negativo, é verificado se o número é maior ou menor que o informado.

Versão 3: mantém a mesma lógica do exercício anterior, porém, aciona a função finalizarJogo() no caso o usuário acerte o número sorteado ou exceda o número de tentativas.

Versão 4: A lógica se mantém praticamente a mesma. Porém, antes de ser realizado qualquer teste em relação ao número de tentativas ou acerto do número sorteado é realizada a validação do número informado, ou seja, é realizado o teste se o número informado está dentro do intervalo 1 a 10. Caso não esteja é informado ao usuário que o número deve estar dentro deste intervalo.

Versão 5: criada a função inicializar, responsável por sortear o número e inicializar a variável tentativas com o valor zero. Dessa maneira, todas as etapas do código estão agrupadas por meio de funções, permitindo uma melhor organização do código.

Versão 6: estrutura principal é a mesma, porém, o botão utilizado no desenvolvimento passa a servir para diferentes funcionalidades. Enquanto não há tentativas, ele fica disponível para iniciar. Ao iniciar ele fica disponível para envio enquanto houver tentativas restantes e após encerrá-las fica disponível novamente para iniciar o jogo.