Fluxograma

STATES DE ESTADO GERAL

Const- STAGES com início 0 dentro do array que o state percorre.

const stages = [

  {id:1, name:"start",},

  {id:2, name:"game"},

  {id:3, name:"end"}

]

function App() {

const [gamestage, setGamestage] = useState(stages[0].name) // o estágio inicial é stages +> array zero.nome

// ou seja o nome zero que é start

NO APP return: para trazer os componentes= condicional operador && vinculando o stages ao componente

Cada componente recebe uma função que irá ter seu código e irá apontar para próxima aba do jogo

 return (

  <div className='App'>

{/\* ABAIXO PODEMOS VER uma lógica de como puxar um componente de acordo com estado de gamestage\*/ }

{gamestage === "start" && <StartScreen startgame ={startgame}/>}

{gamestage === "game" && <Game verifyLetter={verifyLetter}

 pickword = {pickword}

 pickcategories = {pickcategories}

 letters = {letters}

 letrasTentadas = {letrasTentadas}

 letrasErradas = {letrasErradas}

 tentativas = {tentativas}

 placar = {placar}/>}

{gamestage === "end" && <Gameover retry ={retry}/>}

E dentro de cada função Geral que componente irá apontar

Tem a chave para mudança de componente ou seja state dos stages

const retry = () => {

setGamestage(stages[0].name)

}

Dentro da função do app temos:

As funções s e os states que vou levar para componentes

Todos states necessários

onst [gamestage, setGamestage] = useState(stages[0].name) // o estágio inicial é stages +> array zero.nome

// ou seja o nome zero que é start

const [words] =  useState(wordsList);

const [pickword, setPickedword] = useState("");

const [pickcategories, setPickcategories] = useState("");

const [letters, setLetters] = useState([]);

const [letrasTentadas, setLetrasTentadas] = useState([])

const [letrasErradas, setLetrasErradas] = useState([])

const [tentativas, setTentativas] = useState(3)

const [placar, setPlacar] = useState(0)

E as funções que vão trazer as informações que preciso: Neste caso, as palavras para jogo de palavras e as categorias

/// função que vai definir categoria e palavra

  function pickWordAndCategory() {

    //pegar palavra e catgoria

    const categories = Object.keys(words); //const categories = Object.keys(words):

    //Esta linha cria uma variável chamada categories que contém todas as chaves (nomes de categoria) do objeto words.

    //Object.keys() é uma função que retorna um array com todas as chaves de um objeto.

    const category = categories[Math.floor(Math.random() \* Object.keys(categories).length)];

    console.log(category);

    const word = words[category][Math.floor(Math.random() \* words[category].length)];

    //puxou state words que aponta para word liist

    //e selecionou o array category como especificadade

    // no array category fez a função aleatória dentro dessa categoria pela quantidade de palavras

    //

    console.log(word);

    return { category, word };

  }

E por fim vamos trazer as funções gerais que vão trazer os dados que serão necessários para que o próximo componente possa trazer dados e manipula-los ejetando no próximo componente