

Bootcamp Ironhack - Projeto 1

The Wordle Game em Português

A proposta é recriar o popular jogo do New York Times, Wordle, com palavras em português.

▼ Tela de início

- A tela de início apresenta a seguinte estrutura:
 - Solicita o nome do jogador
 - Apresenta as regras do jogo
 - Botão iniciar

▼ Regras do jogo

As regras originais do jogo são:

How To Play

Guess the Wordle in 6 tries.

- Each guess must be a valid 5-letter word.
- The color of the tiles will change to show how close your guess was to the word.

Examples



W is in the word and in the correct spot.



I is in the word but in the wrong spot.



U is not in the word in any spot.

A new puzzle is released daily at midnight. If you haven't already, you can [sign up](#) for our daily reminder email.

Have feedback? Email us at nytgames@nytimes.com.

- Uma palavra de 5 letras em português é escolhida aleatoriamente a partir de um dicionário;
- O jogador terá que adivinhar a palavra em 6 tentativas
- A cada tentativa, o jogo apresentará dicas de quão perto da palavra certa está:
 - Se houver uma letra certa na posição certa, sua cor será verde
 - Se houver uma letra certa na posição errada, sua cor será amarela
 - Se não houver a letra certa, a sua cor será cinza
- Se a palavra da tentativa não estiver no dicionário, o jogador receberá uma mensagem de alerta
- Ganhador:
 - Ganha o jogo ao descobrir a palavra certa

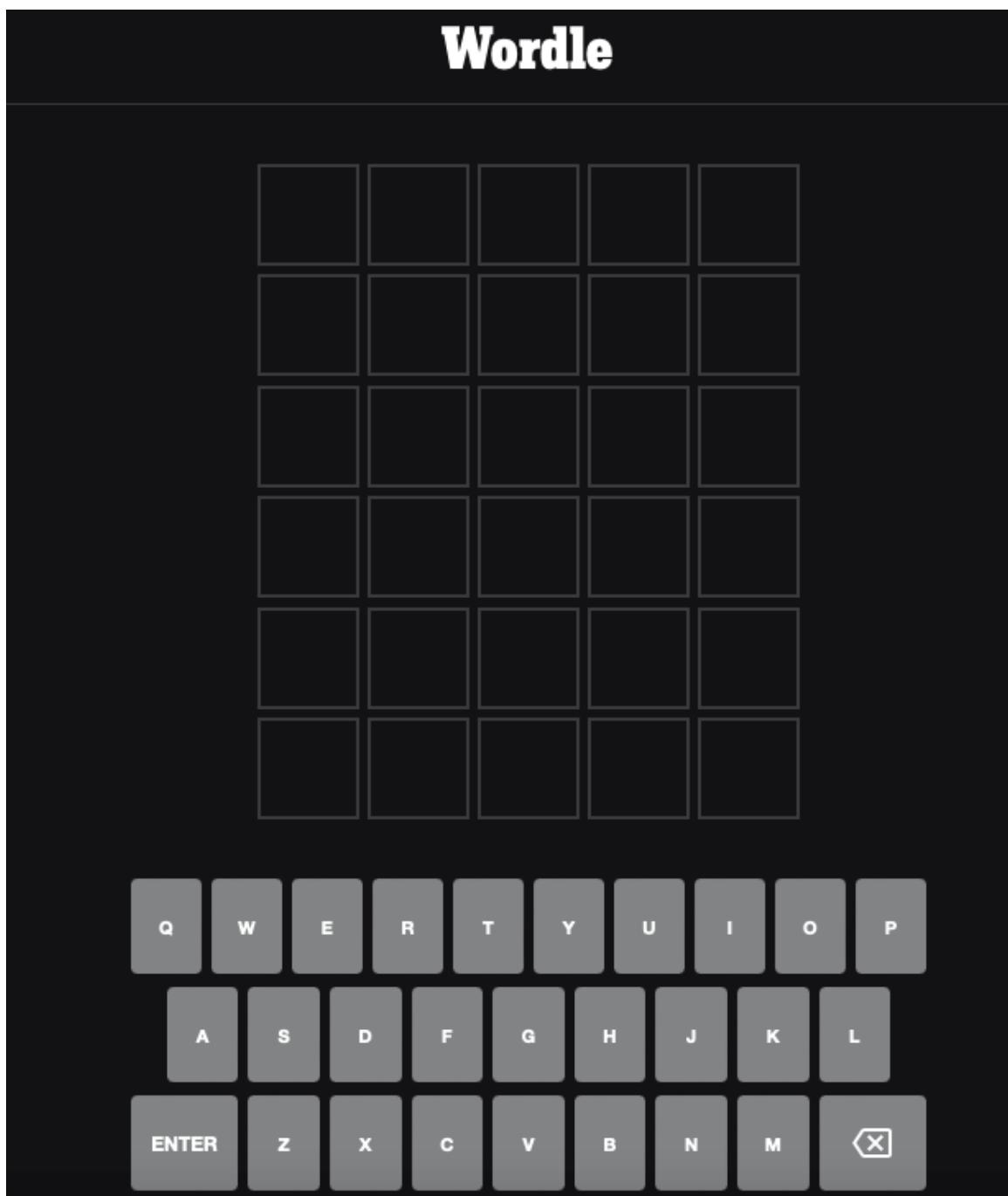
- Perdedor:
 - Perde o jogo após errar a sexta tentativa
 - A palavra escolhida é revelada

▼ Start

O início do jogo mostra:

- 6 espaços para palavras com 5 letras
- Um teclado para digitar a palavra
- A tela inicial do jogo original é:

Wordle



▼ Backlog

▼ Criar repositório

- Criar novo repositório do projeto no Github
- Linkar repositório localmente

```
echo "# Wordle-PTB" >> README.md
git init
git add README.md
git commit -m "first commit"
git branch -M main
git remote add origin https://github.com/rsotolani/Wordle-PTB.git
git push -u origin main
```

Organizar as pastas e arquivos do projeto

- index.html → página principal
- js → códigos javascript com as classes do jogo
- assets → imagens e outros arquivos acessórios
- styles → CSS

▼ Criar dicionário de palavras

- Obter e criar dicionário em português de palavras de cinco letras (sem os acentos)
- Adicionar as palavras do dicionário em um array

```
Wordle-PTB > js > JS words.js > [o] word
  1  const word = ['Aaraõ',
  2    'abaco',
  3    'abade',
  4    'abafa',
  5    'abafe',
  6    'abafo',
  7    'abala',
  8    'abale',
  9    'abalo',
 10   'abana',
 11   'abane',
 12   'abano',
 13   'abata',
 14   'abate',
 15   'abati',
```

▼ Criar tela do jogo

- Definir as classes do jogo

- Escolher aleatoriamente a palavra do jogo, chamada de **palavra-secreta**
- Criar 6 espaços vazios de cinco letras cada, chamado de **palavra-tentativa**
- Criar teclado com todas as letras do alfabeto (sem os acentos)
- Criar botões “enter” e “delete”

▼ Jogando

- A partida será composta de 6 rounds, um para cada palavra-tentativa
- Ao clicar em uma letra do teclado, a letra vai para primeira posição livre disponível da **palavra-tentativa**
- Ao errar uma letra, apagar pressionando “delete”
- Após preencher todos os espaços da **palavra-tentativa**, pressionar “enter” e checar:
 - Se a letra existe na **palavra-secreta** e está na mesma posição, então mudar sua cor para verde
 - Se a letra existe na **palavra-secreta** e está em outra posição, então mudar sua cor para amarelo
 - Se a letra não existe na **palavra-secreta**, então mudar sua cor para cinza
 - Mudar a cor das letras escolhidas no teclado para cinza escuro
 - Usar efeito de virar cartas
- Se todas as letras ficarem verdes, o jogador **ganhou** o jogo e a **palavra-secreta** será revelada
- Se ainda houverem letras cinzas ou amarelas, posicionar o jogo para a próxima tentativa
- Se for o último round e a palavra ainda não for revelada, o jogador **perdeu** o jogo e a **palavra-secreta** será revelada

▼ Melhorias futuras

- Adaptar o jogo para telas pequenas (smartphones)
- Armazenar o resultado e apresenta estatística de desempenho

