

Explicação - Código

O quiz é dividido em várias telas (capas, fases, perguntas e resultados), cada uma representada por um div com *class="tela"*.

Essas telas têm imagens de fundo (*background-image*) e botões invisíveis (*.botao-transparente*) posicionados com *top* e *left*, que servem como "áreas clicáveis" sobre a imagem.

O fluxo é:

- **Tela de início** → botão leva para a fase 1 (index 1).
- **Fase 1 (index 1)** → botão leva para a fase 2 (index 2).
- **Fase 2 (index 2)** → botão leva para a fase 3 (index 3).
- **Fase 3 (index 3)** → após responder as perguntas, o jogador é levado para o final.html, que é a tela final com a imagem de conclusão.
- Em cada fase, o jogador responde perguntas com 4 alternativas e acumula pontos.
- Se acertar menos de 5, deve refazer a fase atual. Se acertar 5 ou mais, avança para a próxima fase.

O JavaScript:

1. Guarda o gabarito das respostas.
2. Controla qual pergunta está sendo exibida (perguntaAtual).
3. Conta quantos acertos o jogador fez (totalAcertos).
4. Muda de tela conforme as respostas.
5. Mostra a tela de resultado no final, com opções de avançar ou tentar de novo.

Funções

pularPergunta()

Função:

- Avança para a próxima pergunta sem verificar resposta.

Como funciona:

- Incrementa perguntaAtual em +1.
- Se ainda houver perguntas (≤ 10), chama mudarTela('perguntaX').
- Caso contrário, chama *mostrarResultado()*.

mudarTela(id)

Função:

- Troca a tela exibida.

Como funciona:

- Pega todas as div com .tela e remove a classe ativa (tira elas da tela).
- Pega a div cujo id foi passado e adiciona ativa (mostra ela).

responder(opcao)

Função:

- Processa a resposta de uma pergunta.

Como funciona:

- Compara a opção clicada com o gabarito da *perguntaAtual*.
- Se estiver correta, incrementa *totalAcertos*.
- Avança para a próxima pergunta ou mostra o resultado se acabou.

mostrarResultado()

Função:

- Mostra a tela final com o desempenho do jogador.

Como funciona:

- Troca para a tela *tela-resultado*.
- Atualiza o texto "Você acertou X de 10 perguntas!".
- Se *totalAcertos* \geq 5, mostra o botão Avançar.
- Se não, mostra o botão *Tentar novamente*.

tentarNovamente()

Função:

- Reinicia o quiz.

Como funciona:

- Reseta *perguntaAtual* e *totalAcertos* para 0.
- Esconde os botões da tela de resultado.
- Volta para a primeira pergunta.

Variáveis

Variável

Função no código

let perguntaAtual = 1

Guarda o número da pergunta que está sendo exibida no momento.

let totalAcertos = 0

Conta quantas respostas o jogador acertou.

const gabarito

Objeto que contém as respostas corretas de cada pergunta (número da pergunta: letra da resposta).

telas (dentro de mudarTela)

Lista de todas as divs com *.tela*, usada para esconder todas antes de mostrar a nova.

novaTela

Armazena a tela que vai ser exibida ao trocar de pergunta ou fase.

ResultadoTexto

Elemento `<p>` onde aparece "Você acertou X de 10 perguntas!".

btnAvancar

Botão mostrado no resultado quando o jogador acerta 5 ou mais perguntas.

btnTentar

Botão mostrado no resultado quando o jogador acerta menos de 5 perguntas.

Fluxograma

