

Tarefa M5: Jogo de Adivinhação de Números

Objetivo:

Nesta tarefa, você irá desenvolver um jogo de adivinhação de números em JavaScript. O jogo irá gerar um número aleatório entre 1 e 100, e o jogador terá que adivinhar qual é esse número. O jogo dará dicas ao jogador, dizendo se o número chutado é maior ou menor que o número secreto. O jogo termina quando o jogador acertar o número ou quando ele atingir um número máximo de tentativas.

Requisitos:

Estrutura HTML:

1. Crie um arquivo HTML com a seguinte estrutura:
 - Um título para o jogo (ex: "Jogo de Adivinhação").
 - Uma mensagem inicial explicando como o jogo funciona.
 - Um campo de input para o jogador inserir seu palpite.
 - Um botão com o texto "Chutar".
 - Uma tag `<p>` para exibir as mensagens do jogo (dicas, resultado, etc.).
 - Uma tag `<p>` para exibir o número de tentativas restantes.

Funcionalidades JavaScript:

1. Ao carregar a página, o JavaScript deve:
 - Gerar um número aleatório entre 1 e 100 e armazená-lo em uma variável.
 - Definir o número máximo de tentativas (ex: 10).

- Inicializar o contador de tentativas.
2. Ao clicar no botão "Chutar", o JavaScript deve:
- Capturar o valor inserido no input (palpite do jogador).
 - Validar se o palpite é um número válido entre 1 e 100.
 - Comparar o palpite com o número secreto e exibir uma mensagem:
 - "Você acertou!" (e o jogo termina).
 - "O número secreto é maior" (e o jogador continua tentando).
 - "O número secreto é menor" (e o jogador continua tentando).
 - Decrementar o contador de tentativas.
 - Exibir o número de tentativas restantes.
 - Se o jogador atingir o número máximo de tentativas, o jogo termina com a mensagem "Você perdeu! O número secreto era X".

Estilização (Opcional):

- Use CSS para estilizar a página, deixando-a mais atraente e amigável.

Entrega:

1. Crie um repositório público no GitHub com os arquivos HTML, CSS (se aplicável) e JavaScript.
2. Compartilhe o link do repositório.

Dicas:

- Use a função `Math.random()` para gerar o número aleatório.
- Use `parseInt()` para converter o valor do input em um número inteiro.
- Use estruturas de controle `if`, `else if` e `else` para a lógica do jogo.
- Use loops `while` ou `for` para controlar as tentativas do jogador.

Critérios de Avaliação:

- **Funcionalidade:** O jogo deve funcionar corretamente, seguindo todos os requisitos.
- **Código:** O código JavaScript deve estar bem organizado, comentado (se necessário) e eficiente.
- **Estilo (Opcional):** A estilização será considerada como um diferencial.