**Anexo A – Atividade de Reposição da 2ª Aula Interativa**

|  |  |
| --- | --- |
| **Disciplina** | **DAJ – Desenvolvimento Avançado Javascript** |

**index.html**

|  |
| --- |
| <!DOCTYPE html>  <html>  <head>  <meta charset='UTF-8'>  <meta name='viewport' content='width=device-width, initial-scale=1.0'>  <title>Pedra, Papel ou Tesoura</title>  <style>  body{  display: flex;  flex-direction: column;  justify-content: center;  align-items: center;  align-content: center;  }  </style>  </head>  <body>  <h1>Pedra, Papel ou Tesoura</h1>  <p>Selecione pedra, papel ou tesoura e tente vencer o computador!</p>    <p class="hints"></p>  <p><strong>Lembrete:</strong> “Pedra quebra a tesoura, tesoura corta o papel, papel cobre a pedra.” </p>    <div class='pontuacao'></div>  <div class='mensagem'></div>    <button type='button'>Pedra</button>  <button type='button'>Papel</button>  <button type='button'>Tesoura</button>  <script src="script.js"></script>  </body>  </html> |

**script.js**

|  |
| --- |
| const mensagem = document.querySelector('.mensagem');  const pontuacao = document.querySelector('.pontuacao');  const buttons = document.querySelectorAll('button');  const pontuacoes = [0,0];  for ( let i = 0 ; i < buttons.length ; i++){  buttons[i].addEventListener('click', start);  }  function start(e){  //obtem escolha do usuario  let opcaoUsuario = e.target.innerText;    //obtem escolha do computador por um numero aleatorio  let opcaoComputador = Math.random();  if (opcaoComputador < .34){  opcaoComputador = 'Pedra';  } else if (opcaoComputador <= .67){  opcaoComputador = 'Papel';  } else {  opcaoComputador = 'Tesoura';  }    let resultado = verificarVencedor(opcaoUsuario, opcaoComputador);  if (resultado === 'Jogador'){  resultado += ' venceu!';  pontuacoes[0]++;  }  if (resultado === 'Computador'){  resultado += ' venceu!';  pontuacoes[1]++;  }  if (resultado === 'Empate'){  resultado += '. Empate!'  }  pontuacao.innerHTML = 'Jogador: [ ' + pontuacoes[0]+ ' ] Computador: [ ' + pontuacoes[1] + ' ]';  //Imprime as opcoes selecionadas  ImprimeResultado('Jogador: <strong>' + opcaoUsuario + '</strong> Computador: <strong>' + opcaoComputador + '</strong><br>' + resultado);  }  function ImprimeResultado(texto){  mensagem.innerHTML = texto;  }  function verificarVencedor(jogador, computador){  if (jogador === computador){  return 'Empate';  }  if (jogador === 'Pedra'){  if(computador === 'Papel'){  return 'Computador';  } else {  return 'Jogador';  }  }  if (jogador === 'Papel'){  if (computador === 'Tesoura'){  return 'Computador';  } else {  return 'Jogador';  }  }  if (jogador === 'Tesoura'){  if (computador === 'Pedra'){  return 'Computador';  } else {  return 'Jogador';  }  }  } |

**O código abaixo poderá auxiliar na integração da API à página.**

|  |
| --- |
| var SpeechRecognition = SpeechRecognition || webkitSpeechRecognition  var SpeechGrammarList = SpeechGrammarList || webkitSpeechGrammarList  var SpeechRecognitionEvent = SpeechRecognitionEvent || webkitSpeechRecognitionEvent  var recognition = new SpeechRecognition();  var speechRecognitionList = new SpeechGrammarList();  recognition.grammars = speechRecognitionList;  recognition.continuous = false;  recognition.lang = 'pt-BR';  recognition.interimResults = false;  recognition.maxAlternatives = 1;  //adiciona a pagina o evento de click para disparo da API  document.body.onclick = function() {  recognition.start();  console.log('Diga algo.....');  }  recognition.onresult = function(event) {  var last = event.results.length - 1;  //Resultado recebido do comando de voz  var texto = event.results[last][0].transcript;  console.log('Confidencia: ' + event.results[0][0].confidence);  }  recognition.onspeechend = function() {  recognition.stop();  }  recognition.onerror = function(event) {  console.log('Erro no reconhecimento do texto: ' + event.error);  } |