**Atividade de Reposição da 2ª Aula Interativa**

|  |  |
| --- | --- |
| **Disciplina** | **DAJ – Desenvolvimento Avançado JavaScript** |
| **Aluno** |  |

**Objetivos**

Exercitar os seguintes conceitos vistos em sala de aula:

* Integrar em uma aplicação web a API de Speech Recognition relacionada à manipulação de evento de comando de voz.

**Enunciado**

O crescente aumento na criação de aplicações web impulsionou a necessidade de recursos que possam captar a atenção dos usuários finais. Uma das possibilidades é a criação de aplicações dinâmicas e interativas com o uso de eventos. Além de ajudar na interatividade da aplicação, os eventos podem possibilitar que ela contenha recursos de acessibilidade, como é o caso dos eventos de reconhecimento de voz. O reconhecimento de voz pode ajudar a pesquisar na Web, digitar e-mails, controlar a navegação da aplicação, etc. Muitas pessoas com deficiências físicas que não podem usar o teclado ou o mouse dependem do reconhecimento de voz para utilizar o computador ou outro dispositivo. O reconhecimento de voz também pode ajudar pessoas com limitações temporárias, como um braço ferido, entre outros. Nesta Atividade será integrada à uma página web a API de reconhecimento de voz.

**Atividades**

O aluno deverá desempenhar as seguintes atividades:

1. A partir do código fonte disponibilizado (Anexo A), implementar no javascript o método para reconhecer **apenas** os comandos de voz relacionados às palavras do jogo. Caso o comando de voz não seja reconhecido, uma mensagem de texto deverá ser exibida para o usuário informando que a palavra não foi reconhecida. O usuário poderá errar o comando no total de duas vezes, caso erre a terceira vez o jogo deve ser finalizado e nenhum evento poderá ser disparado.

Diante das informações acima e com o código fonte disponibilizado, deverá ser implementado:

1. Integrar o código da API ao javascript disponibilizado.
2. Método para tratamento das palavras recebidas.
3. Lógica para remover o disparo dos eventos após a terceira tentativa errada do usuário. Dica: removeEventListener();
4. Método para alertar o usuário que a palavra não foi reconhecida.

Portanto, a codificação desta atividade corresponde aos quatro itens acima. Podem utilizar qualquer ambiente de desenvolvimento (Visual Code, <http://jsfiddle.net>, SublimeText, entre outros.)

1. Entregar **apenas** o código fonte JavaScript (script.js) desta página web, compilável e completo. **Não será necessário alterar o código html.**

**Código Fonte – Atividade de Reposição da 2ª Aula Interativa**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do aluno** |  |

Acrescente abaixo o código script.js.

|  |
| --- |
|  |