

## EXERCÍCIO 18

1) Criar uma pasta exercicio18. Dentro da pasta criar os arquivos a seguir.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="pt-br">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <title>Jogo em JS</title>
  <link rel="stylesheet" href="style.css">
</head>
<body onload="sortear()">
  <h1>Tente adivinhar meu número</h1>
  <button onclick="jogar()" id="botao">Tentar adivinhar</button>
  <section id="result">
    <p>Já pensei em um valor entre 1 e 100...</p>
  </section>

  <script src="adivinha.js"></script>
</body>
</html>
```

2) Criar um adivinha.js conforme segue.

```
// Todas as variáveis declaradas aqui em cima - fora das funções - são
// consideradas GLOBAIS e funcionam dentro de qualquer outra função!
let res = document.querySelector('section#result')
let computador = 0
let jogador = 0

function sortear() {
  let min = 1 // As variáveis declaradas aqui dentro são LOCAIS, e só funcionam
  // dentro da função onde foram declaradas
  let max = 100
  let dif = max - min
  let aleatorio = Math.random()
  computador = min + Math.trunc(dif * aleatorio)
}

function jogar() {
  jogador = Number(window.prompt('Qual é o seu palpite?'))
  if (jogador < computador) {
    res.innerHTML += `<p>Você falou ${jogador}. Meu número é
    <strong>MAIOR</strong>!</p>`
  } else if (jogador > computador) {
    res.innerHTML += `<p>Você falou ${jogador}. Meu número é
    <strong>MENOR</strong>!</p>`
  } else if (jogador == computador) {
    res.innerHTML += `<p><strong>PARABÉNS!</strong> Você acertou! Eu tinha
    sorteado o valor ${computador}</p>`
    document.getElementById('botao').style.visibility = 'hidden'
  }
}
```

3) Criar um style.css conforme segue.

```
@import url('https://fonts.googleapis.com/css?family=Pacifico&display=swap');

body { font: 12pt Arial; }
h1, h2, h3 { font-family: 'Pacifico', cursive; font-weight: normal; }
button { font-size: 12pt; padding: 30px; }
```