Documentação do recurso extra do Boxino

O surgimento da ideia do plano B do Boxino surgiu através do meu ressentimento em relação a algo dar errado com o projeto principal. Seguindo a ideia original de um jogo que testa os seus reflexos eu fui atras de pensar em um código utilizando html, css e java script. Primeiro eu programei o html fazendo a página inicial, a escolha do tempo, a escolha da dificuldade e por último a tela de onde o jogo se passa, para facilitar o processo de criação eu fiz um modo com tempo ilimitado para ter noção de quando o jogo estiver acontecendo, durante o processo de criação eu utilizei o css para deixar as telas minimalistas e confortável para os olhos, eu também muito o curso para uma imagem de um png sem fundo de uma mira para deixar o jogo mais dinâmico e adicionei imagens de corações para contabilizar as vidas restantes. Passando para a parte do java script, a parte que me deu mais trabalho, eu programei as funções para os botões de escolha de tempo e dificuldade funcionarem como deveria, adicionei a funcionalidade para o botão de reset funcionar, assim como um botão de tela cheia e tela normal, adicionei a contagem do cronometro para o jogo ter um fim, assim chegando a zero e mostrando a tela de resultado, adicionei um contador de precisão que usa a matemática de: acertos / (acertos + erros) \* 100. No seguinte adicionei a função para caso perca um coração ele ficar mais opaco e a última parte, eu tentei configurar a aparição dos círculos em lugares aleatórios que vão diminuindo com base na dificuldade, com tudo isso feito o projeto finalmente chegou a sua conclusão, algo simples, feito com cuidado e atende bem a sua devida função de servir com um backup caso o projeto principal falhe.

Todas essas etapas foram salvas no GitHub para manter o arquivo disponível para todos do meu grupo, mas o arquivo está disponível para todos acessá-los utilizando o respectivo link: [GustavoHRoque/PlanoB (github.com)](https://github.com/GustavoHRoque/PlanoB)