

Exercício Math.random()

Exercício único:

Refaça o exercício 14 da lista "JS Atalhos matemáticos", incluindo:

a) Um fator de chance de golpe crítico, que funciona assim:

a.1) Toda vez que um lutador for golpeado, o programa deve decidir se o golpe será crítico ou não, baseado em um sorteio;

a.2) A regra para o sorteio é a seguinte: Para cada 1% que o lutador que está recebendo o golpe tiver a mais de vida do que o adversário, sua chance de receber um golpe crítico sobe 1%;

Exemplo 1:

Lutador A - 80 de HP;

Lutador B - 40 de HP;

Lutador A terá 100% de chance de receber um golpe crítico, então o próximo golpe aplicado nele TEM de ser um golpe com efeito crítico (maior dano);

Exemplo 2:

Lutador A - 100 de HP;

Lutador B - 80 de HP;

Lutador A terá 20% de chance de receber um golpe crítico, então o próximo golpe aplicado nele tem que passar por um sorteio de números entre 1 e 10, caso o número sorteado seja 1 ou 2 -> aplicar golpe crítico; Caso o número sorteado esteja entre 3 e 10 -> não aplicar golpe crítico;

#FicaDica: Quanto é 20% de 10 ? E 60% ? E 80% ? Pensa sobre isso...

b) Caso o golpe aplicado tiver o fator crítico, aplicar um golpe com 100 + a porcentagem de chance de crítico.

Exemplo: 100% + 20% da chance de crítico: O golpe terá força de 120%;

Obs: Lembrando que, nesse exercício 14, 100% da força do golpe é 5, porque cada golpe diminui em 5 a vida do lutador; Mude isso, considere que cada golpe retira 20 da vida do lutador, para ter "mais graça" rs.