

Nome:

### Questão 1:

Crie uma página para gerenciar uma partida de vôlei. Esta página deverá aparecer conforme a imagem abaixo:

Time A  X  Time B

A proposta do site é que o usuário informe o resultado de cada set, enquanto um time não tiver vencido o jogo. Assim, a medida que os sets são cadastrados, deverá ser inserida na página um parágrafo com o resultado daquele set cadastrado. [0,8]

No vôlei, vence o time que tiver vencido 3 sets. Quando um time vencer 3 sets, crie um novo parágrafo, adicionando formatação de cor de fonte verde (#009900) e a frase:

Time A  X  Time B 

Esta página diz:  
Erro, esse placar não termina o set

<time\_vencedor> venceu o jogo por <placar>, onde <time\_vencedor> é o time que venceu três sets e placar é o somatório de sets que cada time venceu. Veja um exemplo [1,0]

Note que para vencer um jogo de vôlei, um time deve ter feito 25 pontos ou mais e ter uma diferença de 2 pontos para adversário [0,5]. Se estivermos no set de desempate, essa regra é aplicada para um limite de 15 pontos ou mais. Note que, para simplificar, não validaremos erro caso a pessoa digite o placar 29x3, que não pode ser obtido em uma partida usual de vôlei. Faça a validação de cadastro permitindo que somente placares válidos sejam inseridos no jogo, gerando um alert em caso de um valor inválido.

Time A  X  Time B

Time A 25X23 Time B

Time A 26X24 Time B

Time A 10X25 Time B

Time A 27X25 Time B

O Time A venceu por 3X1

### Questão 2:

Crie um jogo que simula um duelo, onde o usuário terá de, após uma mensagem na tela, clicar o mais rápido possível em uma imagem. Para isso, crie inicialmente uma tela com um elemento textual de conteúdo “PREPARAR” e a imagem gunman.png, conforme a imagem abaixo:

**PREPARAR!**



Passados 5 segundos, o texto deverá ser alterado para “ATIRE!” [0,5] e, a partir desse momento, deverá ser contabilizado um tempo de 2 segundos para que o usuário clique na imagem [0,4].

Se o usuário clicar em até 2 segundos na imagem, esta deverá ser alterada para dead.png e o texto para “VENCEDOR!” [0,6]. Em contrapartida, passados esses 2 segundos sem ocorrência de clique na imagem, esta deverá trocar para fire.png e o texto para “Você está morto!” [0,6]. Note que, independente do resultado, não poderão ocorrer novos eventos de clique ou de temporização na página [0,4]

Imagem vitória

**VENCEDOR!**



Imagem derrota

**Você está morto!**

