

Jogo das Moedas.

Uma versão para estudar, apenas. Não está com todas as functions implementadas.

Muitos comentários apenas ajudam a entender o desenvolvimento. Faltam algumas das ultimas propostas a serem implemntadas no exercício.

Bom estudo a tdos!

```
// JOGO MOEDAS – simulador de um jogo de moedas - simula a jogada de 2 a 5 moedas
// quantidade entrada pelo usuario - quem jogo é o simulador
// simulador gera a jogada inicial - comparando com as tentativas - jogadas do simulador
// em caso de acerto, para e mostra em tela jogada inicial, historico de tentativas do
simulador ate acertar
// depois de instalar o node.js na maquina em tela de comando ou terminal
// instalar - na raiz da pasta onde são colocados os arquivos .js:
// npm i prompt-sync
// são instalados três arquivos nessa pasta
//
// let prompt = require("prompt-sync")(); declaracao da funcao/metodo prompt para leitura
em tela de comando ou terminal
// a leitura atraves do prompt e sempre uma string - caso queira que seja reconhecido
como outro tipo, transformar
// variaveis globais - aquelas que são vistas por todas as funções do programa
let nuMoedas;
let nuTenta;
let nuTentativas;
let i=0;
let l = 0;
let historicoJogada;
// function de entrada do usuario - fase1 - usuario entra com numero de moedas e
// numero de tentativas do simulador para acertar a jogada inicial
function entDadosUsuario() {
  let prompt = require("prompt-sync")();
  console.log("Esse é um simulador de Jogo de Moedas!")
  console.log("Entre com o número de moedas que deseja jogar, entre 2 e 5 Moedas e ");
  console.log("Entre com o numero de tentativas que o simulador do jogo deve fazer no
máximo!")
  nuMoedas = Number(prompt("entre com o número de moedas a ser lançadas: ")); //
transforma string em Number -
  nuTenta = Number(prompt("entre com o numero de tentativas para que o simulador
acertar a sequência gerada: "));
  // pode ser usado parseFloat
}
// function gera as moedas para o jogo - function joagadaInicial e function geraJogadas
function geraMoedas() {
```

```

    const vetMoedas = [];
    for(let i=0; i< nuMoedas; i++){
        vetMoedas.push(Math.random() < 0.5 ? 'Cara' : 'Coroa');
    }
    return vetMoedas;
}
// function geraJogadas - gera as tentativas do simulador e chama a function
comparaJogadas
// se o simulador acerta o jogo termina
function geraJogadas(nuTenta, jInicial){
    let j = 0;
    // let jInicial;
    // const historicoJogada = [];
    historicoJogada = [];
    while (j < nuTenta) {
        const resultadoJogada = geraMoedas()
        historicoJogada.push(resultadoJogada);
        l = 0
        comparaJogadas(resultadoJogada, jInicial);
        // console.log("l: ", l);
        console.log(` jogada ${j}: ${resultadoJogada.join(',')}`);
        // console.log("Jl: ", jInicial);
        if(l == nuMoedas) {
            nuTentativas = l;
            j = nuTenta;
        } else {
            j++;
        }
    }
    return historicoJogada;
}
// function comparaJogadas - compara as jogadas- chamada na function geraJogadas
function comparaJogadas(rJogada, Jl) {
    l = 0;
    for (let k=0; k < nuMoedas; k++){
        if(Jl[k] === rJogada[k]) {
            l = l+1;
        }
    }
    // console.log("m: ", l);
    return l;
}
// function simulaJogadas que simula desde a jogadaInicial e as jogadas do simulador
function simulaJogadas(){

```

```
let jogadaInicial = geraMoedas();
console.log(` jogada inicial ${i+1} : ${jogadaInicial}`);
geraJogadas(nuTenta, jogadaInicial);
// resultadoJogda();

}
// chamadas de funções
entDadosUsuario();
simulaJogadas();
console.log("historico de Jogadas: ", historicoJogada);

// let jogadaInicial=geraMoedas(1);
// console.log(` jogada inicial ${i+1} : ${jogadaInicial.join(',')}`);
// console.log(` jogada inicial ${i+1} : ${jogadaInicial}`);
// geraJogadas(nuTenta);

// alguns comentarios foram usados para testes durante o desenvolvimento
// falta construir uma function para o usuario entrar com opcao de de jogada "Cara" e
"Coroa"
// ao inves de entrar com numero de moedas
```