// let titulo = document.querySelector("h1");

// titulo.innerHTML = "Jogo do Número Secreto"

// let paragrafo = document.querySelector("p");

// paragrafo.innerHTML = "Escolha um número entre 1 e 10:";

let numeroSecreto = gerarNumeroAleatorio();

function exibirTextoNaTela(tag, texto){

    let campo = document.querySelector(tag);

    campo.innerHTML = texto;

}

exibirTextoNaTela("h1", "Jogo do Número Secreto");

exibirTextoNaTela("p", "Escolha um número entre 1 e 10:");

function verificarChute(){

    //corpo da função

    //console.log("O botão foi clicado.")

    let chute = document.querySelector("input").value;

    console.log(chute == numeroSecreto);

}

function gerarNumeroAleatorio() {

    return parseInt(Math.random() \* 10 + 1);

}

1. Criar uma função que exibe "Olá, mundo!" no console.

function exibirOlaMundo(){

     console.log("Olá, mundo!");

}

exibirOlaMundo();

1. Criar uma função que recebe um nome como parâmetro e exibe "Olá, [nome]!" no console.

function exibirOlaNome(nome){

     console.log(`Olá, ${nome}!`);

}

exibirOlaNome("Marcelo");

1. Criar uma função que recebe um número como parâmetro e retorna o dobro desse número.

function retornaDobro(numero){

    return numero \*2;

}

let calculo = retornaDobro(10);

console.log(calculo);

1. Criar uma função que recebe três números como parâmetros e retorna a média deles.

function retornaDobro(numero){

    return numero \*2;

}

let calculo = retornaDobro(10);

console.log(calculo);

1. Criar uma função que recebe dois números como parâmetros e retorna o maior deles.

function retornaMaior(a, b){

  return a > b ? a : b;

}

let numeroMaior = retornaMaior( 3, 6);

console.log(numeroMaior);

1. Criar uma função que recebe um número como parâmetro e retorna o resultado da multiplicação desse número por ele mesmo

function retornaQuadrado(numero){

  return numero \* numero;

}

let quadrado = retornaQuadrado(3);

console.log(quadrado);