

1. Jogo de Adivinhação com Níveis

Descrição: O usuário tenta adivinhar um número aleatório entre 1 e 100, com um número limitado de tentativas. Pode incluir níveis de dificuldade (fácil, médio, difícil).

Habilidades trabalhadas:

- Lógica condicional
- Eventos
- DOM
- Estruturas de repetição

Extras: Mensagens dinâmicas, barra de progresso ou vidas, sons simples.

2. Jogo do Pedra, Papel e Tesoura (com placar) / Jogo da Força

Descrição: Jogador enfrenta o "computador", com placar e feedback visual (ícones, cores).

Habilidades trabalhadas:

- Funções
 - Randomização
 - Operadores
 - Manipulação do DOM
-

3. Cronômetro

Descrição: Um cronômetro com pausa, reset e sons. Pode ter tema "estudo" ou "foco".

Habilidades trabalhadas:

- `setInterval`, `clearInterval`
 - Atualização de elementos em tempo real
 - CSS dinâmico (mudar cor ao terminar)
-

4. Jogo de Memória

Descrição: Cartas viram quando clicadas, jogador tenta encontrar pares iguais.

Habilidades trabalhadas:

- Arrays
- Controle de estado

- DOM mais complexo
 - Tempo e lógica visual
-

5. Lista de tarefas

Descrição: Lista de tarefas que salva no navegador.

Habilidades trabalhadas:

- DOM
 - Eventos
 - Arrays e objetos
 - Armazenamento local (`localStorage`)
-

6. Simulador de Temperatura com Slider

Descrição: Um slider ajusta a "temperatura", com mudanças visuais (ex: cor do fundo) e mensagens ("Está frio", "Quente", "Muito quente!").
