



Instruções Gerais:

- Atividade Eletiva

Objetivos: Implementar um marcador de pontuação para Magic The Gathering (ou escolha seu jogo e seja feliz)

O código já está fornecido. Exercício para praticar.



Marcador de Pontuação Magic the Gathering

o a o

Escolha a Pontuação Vitoriosa

Use os botões para marcar a pontuação vitoriosa

Jogador 1	Jogador 2	Reiniciar
-----------	-----------	-----------

Figura 1 – Marcador de Pontuação

Requisitos:

A ideia é um simulador de pontuação que possui três botões. Um botão para cada jogador (Jogador1 e Jogador2), e um botão de reset.

- Toda vez que o botão é pressionado, significa que o jogador pontuou.
- Existe um display com a pontuação de cada jogador, que inicialmente se inicia com zero. A cada atualização (click do botão) esse display incrementa o valor em uma unidade.
- Cada jogador possui o seu próprio display, isto é, a sua pontuação.
- Existe um campo que define qual é a pontuação vitoriosa. Este é implementado como um <select> que possui as diversas opções. Nesse exemplo coloquei as opções: 5,10,15,20 e 25. Mas os discentes estão livres para escolherem seus próprios valores nesse exercício.
- Quando um jogador atingir a pontuação determinada como vitoriosa, o jogo encerra e o display do jogador vitorioso se torna verde, enquanto o perdedor se torna vermelho.
- O botão “reset”, reinicia a partida, limpando todos os campos e estilizações.