

Projeto: Decidir Compra ou Economizar

Descrição

Este projeto implementa uma função chamada `decidirCompraOuEconomizar`, que ajusta o saldo do jogador com base no resultado do último round e decide se ele deve comprar um item ou economizar.

Arquivo principal

A lógica principal do projeto está contida no arquivo `decidirCompraOuEconomizar.js`.

javascript

```
const saldoInicial = parseInt(gets());
const resultadoUltimoRound = gets();
const custoItem = parseInt(gets());

function decidirCompraOuEconomizar(saldoInicial, resultadoUltimoRound,
custoItem) {
    let novoSaldo;

    // Implementa a lógica para ajustar o saldo de acordo com o
    resultado do último round
    switch(resultadoUltimoRound) {
        case 'ganhou':
            novoSaldo = saldoInicial + 10;
            break;
        case 'perdeu':
            novoSaldo = saldoInicial - 10;
            break;
        case 'bônus':
            novoSaldo = saldoInicial + 20;
            break;
        default:
            novoSaldo = saldoInicial;
            break;
    }

    // Verifica se o saldo é suficiente para comprar o item
    if (novoSaldo >= custoItem) {
        print("Comprar");
    } else {
        print("Economizar");
    }
}
```

Funcionamento

1. **Entrada:** `saldoInicial`, `resultadoUltimoRound`, e `custoItem`.
 - o `saldoInicial`: Saldo inicial do jogador (número inteiro).
 - o `resultadoUltimoRound`: Resultado do último round (ganhou, perdeu, bônus).

- `custoItem`: Custo do item que o jogador deseja comprar (número inteiro).
2. **Lógica de Decisão:**
- Ajusta o saldo do jogador com base no resultado do último round.
 - Verifica se o saldo ajustado é suficiente para comprar o item.
 - Se for suficiente, retorna "Comprar"; caso contrário, retorna "Economizar".

Como Executar

Para executar o código, você pode usar qualquer ambiente JavaScript. Como exemplo, você pode utilizar o JSFiddle, inserindo o código na seção correspondente, ou adicionar em um arquivo `.js` e executá-lo utilizando Node.js.

Exemplo de Uso

```
javascript
// Exemplo de inputs
const saldoInicial = 100;
const resultadoUltimoRound = 'ganhou';
const custoItem = 50;

// Chamada da função
decidirCompraOuEconomizar(saldoInicial, resultadoUltimoRound,
custoItem);

// Saída esperada: "Comprar"
```