

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco

Data: _____

Estudante: _____

Nota: _____

Professor: Paulo Maurício Gonçalves Júnior

Curso: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina: Desenvolvimento de Sistemas Web 1

Segunda Lista de Exercícios

1. Implementar um jogo onde o jogador deve descobrir o valor de um ângulo em quatro tentativas. Inspirado em <https://angle.wtf/>
 - (a) (1,0) Criar a página com um ângulo usando Canvas em HTML, um campo de entrada de dados numérica para informar o valor do ângulo, um botão para submissão, um campo para a quantidade de tentativas e total de tentativas e uma tabela HTML abaixo com os resultados.
 - (b) (1,5) Ao informar um número e clicar no botão de submissão, informar o resultado na tabela e acrescentar uma tentativa no campo abaixo.
 - (c) (2,5) Se o valor informado for diferente, a primeira coluna apresentará o valor informado pelo usuário, a segunda coluna apresentará uma seta informando se o valor informado é maior (↑) ou menor (↓) que o ângulo, e a terceira coluna para informar o quão perto o valor informado está do ângulo.
 - Menos de 5: Fervendo!
 - Menos de 10: Quente!
 - Menos de 20: Ficando quente
 - Menos de 50: Morno
 - Menos de 100: Frio!
 - Mais de 100: Congelando!
 - (d) (2,5) Se o valor informado é igual ao ângulo, a primeira coluna apresentará o valor informado pelo usuário, a segunda coluna apresentará um símbolo de acerto, e a terceira coluna apresentará outro símbolo de acerto.
 - (e) (1,5) Se a quantidade de tentativas for igual a quatro, a primeira coluna apresentará o valor do ângulo, a segunda coluna apresentará um símbolo de erro, e a terceira coluna apresentará outro símbolo de erro.
 - (f) (1,0) Não permitir ao usuário realizar mais nenhuma tentativa ao final do jogo.