

## Segunda Lista de Exercícios

1. Implementar o jogo da memória em JavaScript, utilizando como figuras os brasões dos times da série A do campeonato brasileiro de 2014 presentes na página do curso. Deve-se construir uma tabela com 5 linhas e 8 colunas, associando um brasão a cada célula de forma aleatória, escondendo-os. À medida que o usuário clicar em uma célula da tabela, apresentar a imagem respectiva. Ao final, apresentar uma mensagem de alerta informando o fim do jogo.

Observações:

- a) Apresentar um botão para o usuário reiniciar o jogo.
- b) Apresentar um campo com a quantidade de jogadas realizadas. Cada jogada acontece quando o usuário clica em duas figuras em sequência, em busca de um padrão.
- c) Evitar que mais de duas imagens apareçam simultaneamente.
- d) Quando o usuário encontrar duas imagens iguais, deixá-las aparecendo na página.
- e) Se o usuário não encontrar duas imagens iguais, deixá-las aparecendo por dois segundos antes de apagá-las. Dica: utilizar a função `setInterval` para chamar uma função após um período de tempo.