

Segunda Lista de Exercícios

1. (6,0) Utilize JavaScript para construir um jogo de adivinhação onde o usuário terá como objetivo adivinhar um número entre 0 a 100 gerado aleatoriamente pelo computador, de tal forma que, ao digitar o número dentro da caixa de texto, e pressionar o botão “Conferir”, uma mensagem será impressa na tela do navegador informando ao usuário se o número digitado está correto, se é maior ou menor do que o número aleatório. Caso o número informado pelo usuário não seja igual ao número sorteado pelo computador, o usuário deverá digitar novamente até que o número informado por ele seja igual ao número sorteado inicialmente pela página. Acrescentar um botão para apresentar o número escolhido pelo computador e outro botão para gerar um novo número aleatório e permitir continuar o jogo.
2. (4,0) Altere a página criada acima para que mude de aparência de acordo com a hora do dia. Se for de manhã (entre 6 e 12 horas), a página deverá ter fundo branco e letras pretas. Se for tarde (entre 12 e 18 horas), a página deverá ter fundo amarelo e letras azuis. Se for noite (entre 18 e 24 horas), o fundo deve ser cinza com letras vermelhas e se for madrugada (entre 0 e 6 horas), o fundo deve ser laranja, com letras verde. Crie estilos CSS com essas características e aplique os à página.