

**Projeto 02 – Jogo Jokenpô**

Utilizando os conceitos aprendidos até estruturas de repetição, crie um programa que jogue pedra, papel e tesoura (Jokenpô) com você.

O programa tem que:

• Permitir que eu decida quantas rodadas iremos fazer;

• Ler a minha escolha (Pedra, papel ou tesoura);

• Decidir de forma aleatória a decisão do computador;

• Mostrar quantas rodadas cada jogador ganhou;

• Determinar quem foi o grande campeão de acordo com a quantidade de vitórias de cada um (computador e jogador);

• Perguntar se o Jogador quer jogar novamente, se sim inicie volte a escolha de quantidade de rodadas, se não finalize o programa.

*Obs: O projeto deve ser feito individualmente e entregue até o final da aula 11.*

/function inicia(){

var opcao=parseInt(prompt("Qual e a opcao 1 - Papel 2 - Pedra 3 - Tesoura"));

var resposta=Math.floor((Math.random() \* 3) + 1);

var opcaoe = "";

var verificador=true;

if(resposta==1){

opcaoe+="a resposta e papel";

}

else if(resposta==2){

opcaoe+="a resposta e pedra";

}

else if(resposta==3){

opcaoe+="a resposta e tesoura";

}

if(opcao===resposta){

alert("a resposta e invalida"+opcaoe+".");

}else if(opcao==1 && resposta==2){

alert("a resposta e valida"+opcaoe+".");

inicia();

}else if(opcao==2 && resposta==1){

alert("a resposta e invalida"+opcaoe+".");

}else if(opcao==3 && resposta==1){

alert("a resposta e valida"+opcaoe+".");

inicia();

}else if(opcao==3 && resposta==2){

alert("a resposta e invalida"+opcaoe+".");

}else if(opcao==2 && resposta==3){

alert("a resposta e valida"+opcaoe+".");

inicia();

}else if(opcao==1 && resposta==3){

alert("a resposta e invalida"+opcaoe+".");

}

//}

var esc = ['Pedra', 'papel', 'tesoura'];

//var alt='';

//for (var i = 0; i < tamanho; i++) {

var alt = esc[Math.floor(Math.random() \* esc.length)]

// }

console.log(alt);