

## StoryTelling

Os jogos são uma excelente forma de manter o cérebro ativo. Estudos comprovam que atividades lúdicas ajudam na capacidade humana de reter informações por mais tempo. Através de jogos conseguimos trabalhar a memória visual, a atenção, concentração e outros. O Desafio desta Sprint será criar um jogo de ADIVINHAÇÃO, que verifica se o número inteiro digitado pelo usuário é o número determinado no sistema, conforme template disponibilizado no link do Figma e regras abaixo:

### Regras e funcionalidades do jogo:

- O usuário entrará com um nickname
- O usuário deverá escolher um intervalo de número, que corresponderá ao nível de dificuldade de jogo:
  - Opção 1: 1 a 10
  - Opção 2: 1 a 100
  - Opção 3: 1 a 200

**Obs.:** Para cada opção determine o número a ser adivinhado

**Desafio extra:** Utilize a função nativa *random* do javascript para o próprio sistema escolher um número aleatoriamente. ESTE DESAFIO EXTRA É OPCIONAL.

- Ao clicar em “começar”, no lado direito da tela, uma mensagem de saudação deverá aparecer com o nickname do usuário
- O usuário entrará com um número (palpite) e ao clicar em “jogar” o sistema deverá devolver uma mensagem:
  - “Parabéns, você conseguiu adivinhar!” - para quando o número digitado for igual ao determinado no sistema.
  - “O número é maior” - para quando o número digitado for maior que o determinado pelo sistema
  - “O número é menor” - para quando o número digitado for menor que o determinado pelo sistema
- O usuário terá 3 tentativas por jogada, e na mensagem deverá aparecer o contador de tentativas: Ex. “Você ainda tem 2 tentativas”

Link do Figma com o template:

<https://www.figma.com/file/CJrj4GeCslGL7atzmZ95YA/Desafio3?node-id=0%3A1>