

### **Exercício 1**

Crie uma classe de objeto, usando uma função construtora, chamada Carta. A função construtora recebe os parâmetros pNumero e pNaipes, que são guardados nos atributos numero e naipe. Esse objeto também tem o método `exibir()`, que mostra as informações da carta na tela de maneira legível (ex. "7 de paus").

### **Exercício 2**

Usando a classe Carta criada anteriormente, faça um programa que tenta adivinhar uma carta que o jogador está pensando. Como? No início, o computador dá uma instrução: "Pense numa carta do baralho." Depois, mostra (usando o método `exibir()` da carta) cartas aleatórias uma de cada vez para o jogador, que deve responder S (sim) ou N (não) se aquela era a carta desejada. O jogo acaba quando o computador acertar a carta pensada pelo jogador e mostrar uma mensagem comemorando.

Lembrete: a função para gerar números aleatórios em JavaScript é `Math.random()`. Olhe o jogo-didático criado em sala para ver um exemplo de como usá-la.

### **Exercício 3**

Crie um game de jo-ken-po. A cada rodada, o jogador vê o menu:

Escolha sua jogada: 1 - Papel 2 - Pedra 3 - Tesoura

O jogo lê a opção do jogador e verifica se é válida. Se for inválida, o jogador perde a rodada e o jogo acaba. Se for válida, o computador escolhe uma resposta aleatória, que é mostrada ao jogador. Se o jogador ganhar, ele pode jogar mais uma rodada e sua pontuação aumenta. O jogo acaba quando o jogador perde uma rodada. A pontuação total é mostrada no fim do jogo.