




Instruções Gerais:

- Entregar de acordo com a tarefa do SIGAA
- Atividade individual
- Entregar em formato “.zip”. Outro formato não será aceito

Objetivos: Implementar um marcador de pontuação para Magic The Gathering (ou escolha seu jogo)

Marcador de Pontuação Magic the Gathering



o a o

Escolha a Pontuação Vitoriosa

Use os botões para marcar a pontuação vitoriosa

Jogador 1	Jogador 2	Reiniciar
-----------	-----------	-----------

Figura 1 – Marcador de Pontuação

Requisitos:

A ideia é um simulador de pontuação que possui três botões. Um botão para cada jogador (Jogador1 e Jogador2), e um botão de reset.

- Toda vez que o botão é pressionado, significa que o jogador associado aquele botão pontuou.
- Existe um display com a pontuação de cada jogador, que inicialmente se inicia com 0 (zero). A cada atualização (click do botão) esse display incrementa o valor em uma unidade.
- Cada jogador possui o seu próprio display, isto é, a sua pontuação. O valor mais a esquerda é do Jogador1.
- Existe um campo que define qual é a pontuação vitoriosa. Este é implementado como um `<select>` que possui as diversas opções. Nesse exemplo foram colocadas as opções: 5,10,15,20 e 25. Mas os discentes estão livres para escolherem seus próprios valores nesse exercício.
- Quando um jogador atingir a pontuação determinada como vitoriosa, o jogo encerra e o display do jogador vitorioso se torna verde, enquanto o perdedor se torna vermelho.
- O botão “reset”, reinicia a partida, limpando todos os campos e estilizações.
- O jogo permite trocar a pontuação máxima, via `<select>`, a qualquer momento. Mas isso faz com o que jogo se reinicie. Para isso é necessário tratar o evento “change” em um “listener” associado ao componente `<select>`.

Exemplo para obter o valor do `<select>`

```
const select = document.querySelector('select');
select.addEventListener('change', (e) => {
  let x = Number(e.target.value);
  console.log(x) //Será impresso o valor da <option> selecionada
})
```

