

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Pernambuco

Data: _____

Estudante: _____

Nota: _____

Professor: Paulo Maurício Gonçalves Júnior

Curso: Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Disciplina: Desenvolvimento de Sistemas Web 1

Segunda Lista de Exercícios

1. Implementar uma aplicação onde o usuário deve adivinhar uma palavra secreta gerada aleatoriamente. A aplicação embaralha as letras da palavra e apresenta essa informação para o usuário que tem um tempo limitado (*timer*) para adivinhar a palavra.
 - (a) (1,5) A página deve apresentar as letras embaralhadas, o tempo restante (*timer*), um campo para o usuário informar a palavra, um campo de mensagem, um botão para embaralhar a palavra e um botão para verificar a palavra informada.
 - (b) (1,0) Ao clicar no primeiro botão, embaralhar novamente a palavra e apresentá-la na tela.
 - (c) (1,5) O usuário possui 30 segundos para identificar a palavra. Apresentar o tempo restante no campo respectivo, diminuindo ele a cada um segundo.
 - (d) (1,0) Ao clicar no segundo botão ou pressionar a tecla ENTER, comparar a palavra informada pelo usuário com a palavra aleatória gerada pela aplicação.
 - i. (1,0) Caso a palavra informada pelo usuário esteja incorreta, apresentar uma mensagem no campo respectivo.
 - ii. (1,0) Caso a palavra informada pelo usuário esteja correta, apresentar uma mensagem no campo respectivo.
 - (e) (1,5) Caso o tempo disponível (*timer*) tenha transcorrido e o usuário não tenha descoberto a palavra, apresentar uma mensagem informando a palavra aleatória.
 - (f) (1,5) Caso o usuário tenha acertado a palavra ou o tempo tenha transcorrido sem ele acertar a palavra, depois de 5 segundos, reiniciar o jogo com uma nova palavra, limpando o campo de mensagens e reiniciando o *timer*.