

DOM MANIPULATION, MINI-PROJE ODEVI {RETRO SAYI-TAHMIN OYUNU}

Aşağıda görüldüğü gibi Retro stillere sahip bir sayı tahmin oyununu kodlamak istiyoruz. Son dersimizde açıkladığımız gibi oyunda 2 adet **buton** (Tekrar, Kontrol Et) ve bir adet sayı girebildiğimiz **input** elementi bulunmaktadır.



Oyunun mantığı şu şekildedir;

- 1) Bilgisayar **1-20** arasında bir sayı tutmalıdır (`Math.random()`)
- 2) Oyunun başlangıcında **Puan : 10** değerinden başlamalıdır.
- 3) Sağdaki yazı alanında **Tahmine Başlanıyor** yazılmalıdır.
- 4) **En yüksek puan** başlangıçta 0'dır. Ancak, oyuncu daha yüksek yeni bir puan alırsa bu değer güncellenmelidir.
- 5) Oyuncu, **input** alanına bir sayı girip **kontrol et** butonuna bastığında, girdiği değer ile PC'nin tuttuğu değer kıyaslanarak oyuncu **arttır** veya **azalt** gibi açıklamalar ile yönlendirmelidir.



- 6) Her yanlış tahminde **Puan** 10'dan geriye doğru 1 eksilmelidir. Eğer, yanlış tahminler sonunda **Puan** 0'a eşit olursa aşağıdaki şekilde görüldüğü gibi **Oyunu Kaybettiniz** bilgisi çıkmalıdır.



- 7) Eğer, oyuncu doğru tahminde bulunursa **Tebrikler Bildiniz** yazısı çıkmalı, ortada bulunan kutudaki gizli sayı (PC'nin tuttuğu) gözükmeli ve şekilde görüldüğü gibi stillendirmeler yapılmalıdır. Ayrıca, gerekirse **En yüksek puan** güncellemesi de yapılmalıdır.



- 8) Oyuncu oyunu kaybetse de kazansa da eğer **Tekrar** butonuna tıklarsa, 1. Şekilde görüldüğü gibi **En yüksek Puan** haricindeki her şey en başa dönmelidir.

NOT: Retro yazı stili için aşağıdaki eklemeleri yapabilirsiniz.

```
@import
url("https://fonts.googleapis.com/css?family=Press+Start+2P&display=swap");
body {
  font-family: "Press Start 2P";
  color: white;
  background-color: #2d3436;
}
```