

Em nosso jogo “pedra papel e tesoura” em JS, temos duas opções de funcionamento, para isso, desenvolvemos dois botões, um com a 1º opção: jogar contra o computador e o outro, com a 2º: jogar com dois jogadores.

No primeiro botão, quando clicamos, aparece em forma de alert uma pergunta, “você escolhe: pedra papel ou tesoura?” e abre um campo para digitar. O que é digitado é salvo em uma variável que comparamos com outra variável referente à escolha do computador, que é dada a partir da função “math.random”. Com isso, o código compara através de “ifs” quem ganhou.

No segundo botão, quando clicamos, aparece em forma de alert a mesma pergunta, mas duas vezes, para que duas pessoas possam jogar no mesmo computador, logo, são salvas duas variáveis. Com isso, o código faz a comparação da mesma maneira que anteriormente, através de “ifs” e é anunciado o vencedor através de um alert em ambos botões.