

Mouse Mais rápido do Oeste

Pode ser feito em duplas
entregar por e-mail até 18/11/2019, segunda, antes da aula.

Crie uma página que, ao carregada, mostre um botão em um ponto aleatório da tela. Quando o usuário clicar nesse botão, sorteie nova posição para o botão. Repita esse processo 10 vezes. Ao final, mostre o tempo total gasto pelo usuário para os dez cliques.

DICAS/SUGESTÕES:

- 1) Lembre-se de mudar a propriedade “position” do botão para poder posicioná-lo alterando as propriedades “top” e “left” (css)
- 2) Para o sorteio da posição, use `Math.random()`, ajustando o valor para posições que apareçam na tela.
- 3) Trabalhe com um tamanho de tela fixo (escolha um que seja razoável). Crie um contêiner com esse tamanho e trabalhe nele, mesmo que o usuário tenha de ajustar o zoom do navegador para que o contêiner caiba na página.
- 4) Registre a hora inicial executando “new Date” no evento `onLoad` da página e registre a hora final após o décimo clique. A diferença final menos inicial dará o tempo gasto.

MELHORIAS POSSÍVEIS (fazer como treino, sem necessidade de entregar segunda)

- 1) Escolha um cenário para o jogo (imagem de fundo do container). Uma cidade do velho oeste seria uma escolha interessante;
- 2) Ao invés do botão, use uma imagem (um cowboy americano...)
- 3) Troque a imagem quando for clicada (um cowboy caído...). Os objetos “img” possuem uma propriedade “src” que podem ser alteradas via JS (muito fácil)
- 4) Faça com que a imagem não apareça imediatamente e sim depois de um tempo (aleatório). Para isso precisara utilizar o método `setInterval`, que executa algo depois de um tempo.
- 5) Faça com que de vez em quando apareçam coisas que não devam ser clicadas (uma mulher ou uma criança, por exemplo). Se clicar errado é penalizado com 1 minuto a mais de tempo, por exemplo.
- 6) Você vai ter ideias... Aproveite-as para treinar!!!