

Faça um jogo que simule o usuário jogando par ou ímpar com o computador, tanto usuário quanto computador só podem jogar números de 0 a 10. O usuário informa o número desejado (campo select de 0 a 10) e qual a opção par ou ímpar (radio). Após jogar o programa deve informar quem ganhou, se foi o usuário ou o computador. Devem ser mostrados o número que o usuário escolheu, o número que o computador escolheu, a soma dos números e quem foi o vencedor. A aplicação deve salvar o contexto, ou seja, os valores selecionados/informados devem permanecer setados na aplicação após o submit do formulário.

