

# Jogo Jokenpô

## 1-Tecnologia utilizadas.

Para o front end foi utiliza o html 5, css3 e o bootstrap .Para o back end utilizei o Javascript.

O jogo pode ser inserido em qualquer local do seu computador e clique no arquivo "index.html" presente dentro da pasta Jokenpô para jogar.

## 2-Início

O primeiro passo do jogo é escolher quantas rodadas serão: 3,7 ou 10. Caso não escolha nenhuma opção, será por padrão apresentada a opção 3.

### Escolha número de rodadas




☒ 3 Vezes ☐ 7 vezes ☐ 10 Vezes

## 1- Jogo

Jogo inicia-se ao escolhe uma das 3 opções apresentadas na etapa jogador:

### Jogador



	<b>Mãozinha fechada:</b> Significa Pedra. Ela ganha da tesoura e perde para o papeu
	<b>Mãozinha aberta:</b> Significa Papel. Ela ganha da pedra e perde para a tesoura.
	<b>Mãozinha em "V":</b> Significa Tesoura. Ela ganha do papel mas perde para pedra.

Após a escolha, a área computador exibirá a escolha dele na imagem que simula um monitor.

Computador:



Na área "Placar", será exibido o placar de cada rodada e o vencedor da partida.

**Computador venceu a partida por : Jogador 6 X 7 Computador**

Ao vencer uma partida, na área histórico, será armazenado o vencedor, o horário do jogo e o placar de cada partida.

Histórico de seus resultados

Ganhador	Data	Placar
Computador	04/04/2020 12:10:30	Jogador 6 X 7 Computador

Caso deseje excluir algum resultado, insira o número da linha que deseja excluir e clique em "Excluir"

**Insira no campo a linha do histórico que você deseja excluir**

Quando o resultado de alguma rodada der empate, ou seja, tanto o jogador como o computador escolheram a mesma opção; a rodada não é contabilizada no placar e solicita-se para jogar novamente.

**Rodada deu empate jogue novamente Jogador 0 X 2 Computador**

Após término da rodada, para jogar novamente, escolha a opção de quantidade de rodada ou escolha uma das 3 opções da área do jogador.

#### 4-Botão desistir

Ele é utilizado caso você queira desistir do jogo



Desistir

### Computador:

A clicar nele a rodada é cancelada, mas o resultado é contabilizado como desistência no histórico junto com o placar parcial.

Desistiu	04/04/2020 12:58:24	Jogador 0 X 2 Computador
----------	---------------------	--------------------------

Caso desista antes do início da rodada, será contabilizado o placar de 0 X 0

Desistiu	04/04/2020 13:0:17	Jogador 0 X 0 Computador
----------	--------------------	--------------------------