

Exercício prático

Implemente um jogo, conforme a imagem abaixo.

The image displays two side-by-side wireframe mockups of a number guessing game interface. Each mockup is contained within a rectangular frame with a header labeled "Titulo do jogo".

The left mockup represents a successful guess. It features a green rectangular box with the text "Você acertou". Below this is a white box with the text "Parabéns". Underneath is a spinner control showing the number "11". At the bottom are two buttons: a gray button labeled "Jogar" and a blue button labeled "Começar novo jogo".

The right mockup represents an incorrect guess. It features a red rectangular box with the text "Você errou". Below this is a white box with the text "O valor correto é maior". Underneath is the same spinner control showing the number "11". At the bottom are the same two buttons: a gray button labeled "Jogar" and a blue button labeled "Começar novo jogo".

O jogo deve ter um design de acordo com o tamanho da tela. A implementação deve ser feita utilizando JavaScript.

O jogo deve gerar um valor aleatório (entre 0 e 100) e o usuário precisa adivinhar o número.

```
var numeroRandomico = Math.floor(Math.random() * 101);
```

O usuário deverá entrar com o valor numérico e clicar em jogar, se ele acertar, mostre a mensagem: Você acertou e dê parabéns.

Se o usuário errar, mostre uma mensagem com erro e informe se o valor gerado pelo jogo é menor ou maior que o número informado pelo usuário.

Isso deve se repetir até que o usuário digite o valor correto ou que ele clique em começar um novo jogo que deverá um novo número aleatório e começar novamente.

Dicas:

Pegue o valor que o usuário digitou utilizando o `getElementById`.

Altere a cor do botão do usuário pelo javascript, se acertar o botão fica verde e se errar o botão deverá ficar vermelho.

```
document.getElementById("idBotao").style.backgroundColor = "green";
```