

Exercício de revisão

Crie um projeto em nodeJS e resolva as próximas questões.

Implemente a interface conforme a imagem abaixo.

A interface deverá ser responsivel, utilizando media query;

Deverá ter um select (opções: par e ímpar), um input (number) e dois botões;

The image displays four wireframe mockups of a game interface, arranged in a 2x2 grid. The top row shows the desktop version, and the bottom row shows the mobile version. Each mockup is divided into two states: a 'win' state (left) and a 'loss' state (right).

- Desktop Win State (Top Left):** Features a green message box 'O resultado deu par, você ganhou', a 'Parabéns' label, a dropdown menu with 'par' selected, a number input with '11', and two buttons: 'Jogar' and 'Começar novo jogo'.
- Desktop Loss State (Top Right):** Features a red message box 'O resultado deu ímpar, você perdeu', a label 'O valor correto é maior', the same dropdown and input, and the same two buttons.
- Mobile Win State (Bottom Left):** A compact version of the win state, with the message box and label stacked, and the dropdown, input, and buttons arranged horizontally.
- Mobile Loss State (Bottom Right):** A compact version of the loss state, with the message box and label stacked, and the dropdown, input, and buttons arranged horizontally.

Dica:

```
<select name="escolha">
    <option value="par">par</option>
    <option value="impar">impar</option>
</select>
```

Questão 2 - Utilizando JavaScript quando o usuário passar o mouse sobre o botão jogar (onmouseover), e o campo numérico estiver vazio, mostre um alert informando para preencher o campo.

Questão 3 - Quando o usuário clicar em jogar, no NodeJS receba a opção selecionada e o número que o usuário preencher.

No método post do node, gere um valor randômico entre 0 e 10, e some com o valor informado com usuário.

Se a soma dos dois valores for igual ao valor que ele selecionou no select ele ganhou.

Se a soma for diferença do selecionado pelo usuário, ele perdeu.

Dica: se **soma%2==0** é par