

Exercício 11 – Adivinha Número

Temática

- Variáveis
- Estruturas de decisão
- Número aleatórios
- Eventos
- Manipulação do DOM
- Vídeo e Som

Na sua pasta de trabalho crie uma nova pasta com o nome "Exercicio_11". Nesta pasta devem ser guardados os ficheiros desenvolvidos nesta aula.

Problema:

Pretende-se criar um jogo *online*, onde o jogador terá de adivinhar o número gerado pelo programa; o valor gerado deverá variar entre 1 e 100. O jogador ao introduzir um número errado deverá ser informado se o número a adivinhar é menor ou maior que o valor introduzido. O jogo termina quando o jogador acerta no número gerado pelo programa ou se atingir o número máximo de tentativas.

Versão resolvida

<http://labmm.clients.ua.pt/LM3/LM3-p/ex11/>

Com base na página '**index.html**' desenvolva o código *javascript* necessário (no ficheiro '**ex11.js**') para implementar as alíneas seguintes.

1. Ao clicar na div "**início**" deve verificar se o utilizador introduziu o nome e:
 - se não, apresentar a mensagem "Não entendi!!!";
 - se sim, deve:
 - guardar o nome do jogador;
 - esconder a div "início";
 - gerar um número entre 1 e 100.
2. Ao clicar no botão "**apostar**" deve:
 - 2.1. Ler o número introduzido pelo jogador;
 - 2.2. Verificar se o número introduzido é igual ao número gerado;
 - 2.3. Caso tenha errado, deve:
 - 2.3.1. Apresentar o texto "Erraste!" no elemento "**msgtitulo**";
 - 2.3.2. Mostrar no elemento "**msgresultado**" se o número introduzido é superior ou inferior ao número gerado;
 - 2.3.3. Incrementar e apresentar o número de tentativas;
 - 2.4. Ao acertar, deve:
 - 2.4.1. Apresentar o texto "Acertaste!" no elemento "**msgtitulo**";
 - 2.4.2. Apresentada a mensagem com o nome do jogador e número de tentativas gastas.

Parte 2

3. Altere o processo de “adivinhar o número” no qual se deve:
 - 3.1. Validar o número introduzido pelo utilizador. Se este não pertencer ao intervalo de 1 a 100, ser apresentada uma mensagem de erro;
 - 3.2. Limitar o número de tentativas a 5. Sempre que for atingido o número máximo de tentativas, deve ser apresentada uma mensagem a informar que foi atingido o limite máximo de tentativas;
4. Implemente o processo de reiniciar o jogo, o qual deve ocorrer sempre que o jogador acerta no número ou seja atingido o número máximo de tentativas.
5. Garantir que a caixa de texto “**nome**” é ativada (recorrendo ao métodos `focus()`) após o carregamento inicial da página;
6. Alterar a classe de CSS aplicada ao elemento “**msgtitulo**” para “text-success” ou “text-danger” consoante o utilizador acerte ou não no número, respetivamente.

NOTA: pesquisar informação sobre o atributo `className`.

Parte3

7. Atualize o procedimento de mostrar as mensagens de feedback do jogo de modo que:
 - 7.1. Ao clicar para iniciar o jogo seja reproduzido o som “**start.mp3**”;
 - 7.2. Ao errar na resposta seja despoletado o som “**erro.mp3**”;
 - 7.3. Ao esgotar todas as tentativas seja reproduzido o som “**lost.mp3**”;
 - 7.4. Ao acertar seja mostrado o vídeo “**victory.mp4**”

Nota: todos os sons e vídeo encontram-se na pasta **media**