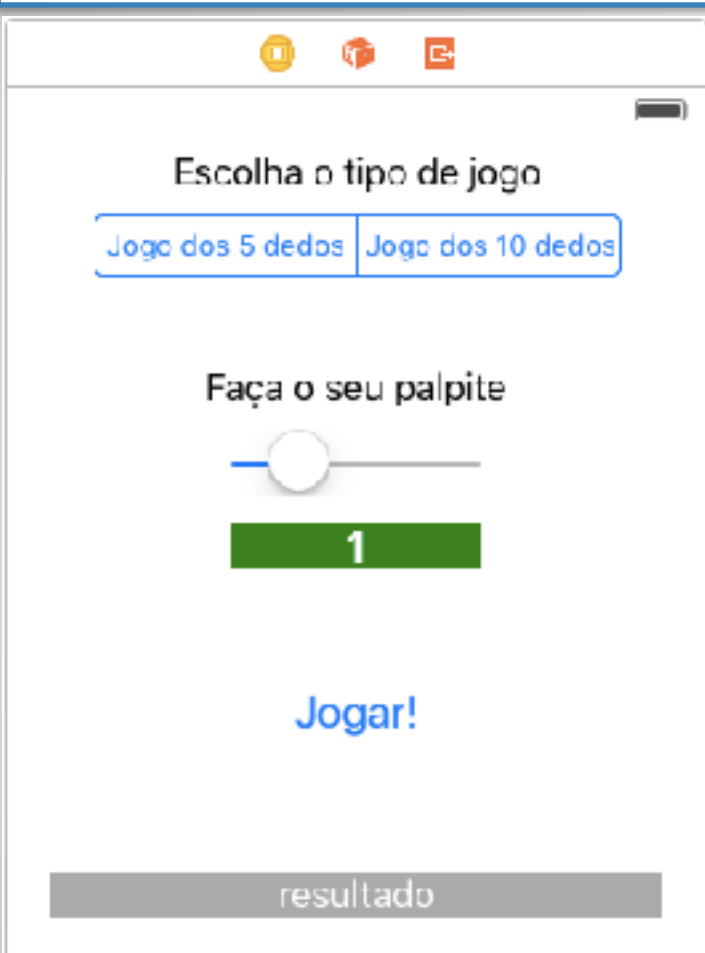


# Exercício extra de Auto Layout



## Passos

O objetivo é criar um game onde o usuário deve adivinhar qual o número selecionado aleatoriamente pelo aplicativo, na modalidade 5 ou 10 dedos. Para isso, criar uma tela que deve conter os elementos visuais exibidos ao lado - 4 Labels, 1 Segmented Control, 1 Slider e 1 Button (Observar as cores, alinhamentos e tamanhos de fonte)

Definir as conexões adequadas (Actions e Outlets).

ATENÇÃO: Utilizar Auto Layout para posicionamento dos objetos!

Procedimentos:

1. Na 1ª execução, o game deve iniciar configurado para a modalidade 5 dedos, mas depois deve persistir a última escolha do usuário.
2. O slider deve permitir como palpite o intervalo de valores relativos à modalidade escolhida - 1 a 5 para 5 dedos ou 1 a 10 para 10 dedos
3. O label na cor verde deve exibir o palpite escolhido em tempo real
4. Ao clicar no botão Jogar, o game deve calcular o acerto do jogador, baseado nas seguintes condições:
  - O App deve simular a escolha do dedo através da geração randômica de um número inteiro, no intervalo da modalidade de jogo corrente
  - Segue uma sugestão de fórmula (as variáveis devem estar definidas):  

```
let numeroRandomico = Int((arc4random()) % UInt32(tipoJogo!)) + 1
```
  - Caso o palpite seja igual ao número sorteado, exibir, no campo de resultado, a mensagem “Você acertou. Parabéns!”
  - Caso não seja, exibir: “O número correto era (x). Tente novamente!”