

imersão dev_

IMERSÃO DEV

SUPERTRUNFO - LÓGICA DO JOGO

Aula 07 - SuperTrunfo - lógica do jogo | Imersão Dev



AULA 1

Variáveis, operações e média

AULA 2

Conversor de moedas

AULA 3

Mentalista

AULA 4

Array, lista e AluraFlix

AULA 5

Funções no AluraFlix

AULA 6

Objetos e tabelas de classificação

AULA 7

SuperTrunfo - Lógica do jogo

AULA 8

SuperTrunfo - Cartas do jogo

AULA 9

AULA 10

SUPERTRUNFO - LÓGICA DO JOGO

Links, dicas e notas de aula

Nesta sétima aula da **Imersão Dev**, vamos criar um jogo de cartas chamado Trunfo! O código da aula para você acompanhar está aqui:

<https://codepen.io/imersao-dev/pen/WNRNNOb>

Faça o fork deste projeto para a sua conta e marque as hashtags #imersaodev e #alura.

Neste programa, focamos no desenvolvimento da lógica do jogo do zero, desde a criação das cartas, sorteio das cartas, interações com usuário, e definindo um vencedor.

Acessibilidade - Aula com interpretação de libras e legenda

[Clique aqui](#) para acessar esta aula com interpretação de libras e legenda.

Conteúdo detalhado desta aula:

- Criar as cartas do jogo e definir seus atributos;
- Desenvolver uma função para sortear uma carta para o jogador e outra para a máquina;
- Exibindo os atributos das cartas na tela para o jogador;
- Obter o atributo escolhido pelo jogador e comparar com a carta da máquina;
- Comparar o atributo de ambas as cartas e definir um vencedor.

Desafios desta aula!

- Verificar o que acontece caso você não selecione nenhum dos atributos e como solucionar

- Utilizar personagens que você gosta para criar as cartas e compartilhe com o pessoal lá na comunidade do Discord!
- Adicionar a imagem do personagem assim que você selecionar a carta dele

Links importantes para você acompanhar a aula:

- [HTML, CSS e JavaScript, quais as diferenças](#)
- [Repositório do código final da aula 6](#)

Conteúdos extras:

- [5 minutos de HTML](#)
- [O que é CSS?](#)
- [JavaScript segundo a documentação](#)
- [Primeiros passos na programação](#)

Como compartilhar seu CodePen:

- Clique na opção Settings no canto superior direito;
- Selecione a opção Pen Details (Detalhes);
- No campo Pen Title você pode dar o nome do seu projeto;
- No campo Pen Description, você pode dar detalhes sobre o projeto (o que ele faz, qual objetivo do projeto);
- Para compartilhar seu projeto, no campo Tags, você pode adicionar #imersaodev e #alura;
- Agora só salvar seu projeto e compartilhar o link marcando a Alura nas redes sociais!

QUEM SÃO NOSSOS MERGULHADORES?