

imersão dev\_

## IMERSÃO DEV

### SUPERTRUNFO - CARTAS DO JOGO

#### Aula 08 - SuperTrunfo - Cartas 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 - CARTAS DO JOGO

### Links, dicas e notas de aula

Nesta oitava aula da **Imersão Dev**, vamos evoluir ainda mais nosso Trunfo, focando em exibir as cartas na tela! O código da aula para você acompanhar está aqui:

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

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

Neste programa, vamos descobrir que podemos alterar não só o conteúdo do HTML com Javascript. Vamos aprender como manipular o CSS e exibir nossas cartas no tela. Além disso, vamos usar o código abaixo no decorrer desta aula:

### Acessibilidade - Aula com interpretação de libras e legendas

[Clique aqui](#) e acesse esta aula com interpretação de libras e legendas.

### Conteúdo detalhado desta aula

- Adicionando o campo imagem nos objetos com o caminho da imagem;
- Criar uma função que exibe a carta do jogador após o sorteio das cartas;
- Adicionar a moldura da carta;
- Escrever o resultado na tela após o duelo das cartas informando se o jogador venceu ou perdeu;
- Criar uma função que exibe a carta da máquina;
- Exibir os atributos e pontos da carta da máquina.

### Desafios desta aula!

- Criar de fato um baralho, com várias outras cartas
- Desenvolver um sistema em que a cada carta que um jogador ganhe, ele fique com a carta do oponente e vice versa
- Transformar as funções `exibirCartaMaquina()` e `exibirCartaJogador()` em apenas uma, chamada `exibirCarta()`, utilizando para isso a passagem de parâmetros
- Utilizar seus personagens e jogos preferidos nesse projeto

## Links importantes para você acompanhar a aula

- [Codepen - editor de código online](#)
- [HTML, CSS e JavaScript, quais as diferenças](#)
- [Usando o Vscode](#)
- [Primeira aula da imersão com Python](#)
- [Repositório do código final da aula 7](#)

## 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 as hashtags `#imersaodev` e `#alura`;
- Agora só salvar seu projeto e compartilhar o link marcando a Alura nas redes sociais!

QUEM SÃO NOSSOS MERGULHADORES?