

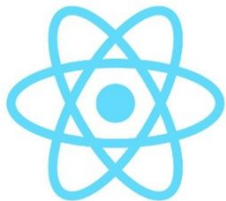
CCP150

DES. DE APLICATIVOS MÓVEIS

Prof. Isaac
isaacjesus@fei.edu.br



PRÁTICA



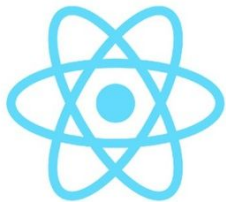
+



Exercício: Adivinhação - o usuário entra com números de 0 a 99 na caixa de texto até acertar um valor que foi gerado aleatoriamente.

Clique Aqui

Tente Adivinhar



+

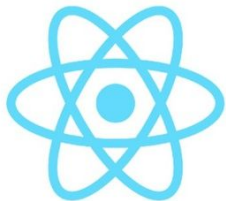


Exercício: Adivinhação - o usuário entra com números de 0 a 99 na caixa de texto até acertar um valor que foi gerado aleatoriamente.

50

Clique Aqui

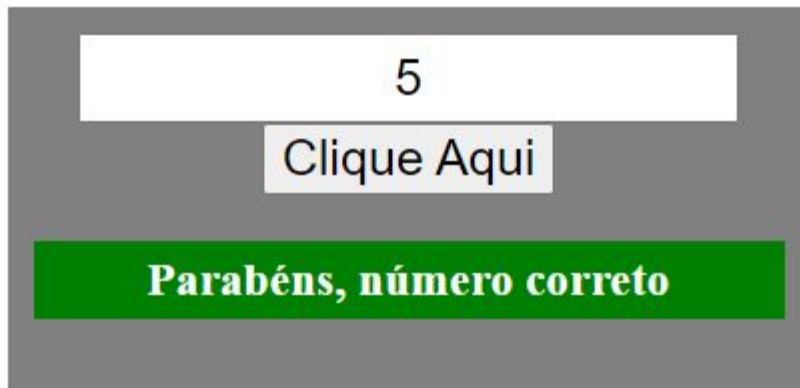
Número grande



+



Exercício: Adivinhação - o usuário entra com números de 0 a 99 na caixa de texto até acertar um valor que foi gerado aleatoriamente.

A screenshot of a web application interface for a guessing game. It features a light gray background. At the top, there is a white text input field containing the number '5'. Below the input field is a light gray button with the text 'Clique Aqui'. At the bottom, there is a green rectangular box with the text 'Parabéns, número correto' in white.

Dicas:

- Utilize a tag *input* para receber o número
- *Math.random()* - gera números aleatórios $[0, 1)$ - 0 incluso e 1 não incluso
- *Math.floor*(x) - retorna o menor número inteiro do número "x"