

## Turfe Amigo

O turfe, da forma em que é conhecido hoje, surgiu na Inglaterra, por volta do século XVII. Para as competições foram sendo selecionados cavalos com aptidão para corridas, incluindo animais trazidos do norte da África das raças berbere e árabe, que eram comprados ou tomados em batalhas. Cruzados com os melhores cavalos europeus, surgiu o cavalo puro sangue inglês de corrida, que praticamente domina a atividade turfística. [Wikipédia]

O nosso turfe terá 3 (três) cavalos e cada cavalo terá de percorrer 7 (sete) voltas. Será o campeão quem completar as 7 voltas no menor tempo.

Quando o turfe for iniciado a cada volta, sortear um número aleatório para cada cavalo, ou seja, a cada volta será sorteado um número para cada cavalo. Esse número tem que estar entre 7,0 e 9,0 com uma casa decimal e ele será considerado como o tempo que o cavalo percorreu aquela volta.

Ainda a cada volta, somar o número sorteado no tempo acumulado do cavalo e exibir na página o resultado do turfe, conforme tela abaixo, sendo que x,xx é o tempo que foi sorteado naquela volta para aquele cavalo e yy,yy é o tempo acumulado para aquele cavalo naquela volta

### Turfe Amigo

Dar uma volta

#### Volta 01

Cavalo01 – x,xx – yy,yy – Cavalo02 – x,xx – yy,yy - Cavalo03 – x,xx – yy,yy

#### Volta 02

Cavalo01 – x,xx – yy,yy – Cavalo02 – x,xx – yy,yy - Cavalo03 – x,xx – yy,yy

#### Volta 03

Cavalo01 – x,xx – yy,yy – Cavalo02 – x,xx – yy,yy - Cavalo03 – x,xx – yy,yy

#### Volta 04

Cavalo01 – x,xx – yy,yy – Cavalo02 – x,xx – yy,yy - Cavalo03 – x,xx – yy,yy

#### Volta 05

Cavalo01 – x,xx – yy,yy – Cavalo02 – x,xx – yy,yy - Cavalo03 – x,xx – yy,yy

#### Volta 06

Cavalo01 – x,xx – yy,yy – Cavalo02 – x,xx – yy,yy - Cavalo03 – x,xx – yy,yy

#### Volta 07

Cavalo01 – x,xx – yy,yy – Cavalo02 – x,xx – yy,yy - Cavalo03 – x,xx – yy,yy

Ao final das 7 voltas, mostrar no final da página (após ter exibido todas as voltas) qual foi o resultado do turfe

Em 1º Lugar – *CavaloXX*

Em 2º Lugar – *CavaloXX*

Em 3º Lugar – *CavaloXX*