<!DOCTYPE html>

<html lang="pt-BR">

<head>

<meta charset="UTF-8">

<title>Painel de Blinds</title>

<style>

body {

background-color: #1c1f26;

color: #ffffff;

font-family: Arial, sans-serif;

margin: 0;

padding: 0;

}

/\* Logo fixa no canto superior esquerdo da tela \*/

#logo {

position: fixed;

top: 10px;

left: 10px;

width: 150px;

height: 150px;

background-image: url('https://i.postimg.cc/3Rh1DBPK/0809-D36-D-30-ED-41-D0-AFCD-52-DFD813-CFFD.png');

background-size: contain;

background-repeat: no-repeat;

z-index: 1000;

}

#painel {

background-color: #2c2f3b;

width: 700px;

margin: 50px auto;

padding: 30px;

text-align: center;

border-radius: 15px;

position: relative;

overflow: hidden;

box-shadow: 0 0 20px #00000088;

}

h1 {

color: #00bfff;

margin-bottom: 20px;

}

#nivel {

background-color: #3a3f52;

border-radius: 10px;

padding: 20px;

margin: 10px 0;

font-size: 36px;

color: #87cefa;

}

#relogio {

font-size: 70px;

margin: 20px 0;

color: #00bfff;

transition: color 0.5s;

}

#blinds-ante {

display: flex;

justify-content: space-around;

background-color: #3a3f52;

padding: 20px;

border-radius: 10px;

font-size: 28px;

margin: 15px 0;

color: #87cefa;

}

#jogadores {

background-color: #3a3f52;

padding: 15px;

border-radius: 10px;

margin: 20px 0;

font-size: 18px;

color: #00ffff;

}

#jogadores button {

margin: 5px;

background-color: #00bfff;

border: none;

color: white;

font-weight: bold;

border-radius: 5px;

padding: 5px 10px;

cursor: pointer;

}

#jogadores button:hover {

background-color: #1e90ff;

}

#premiacao {

background-color: #3a3f52;

border-radius: 10px;

padding: 20px;

margin-top: 20px;

font-size: 26px;

color: #87cefa;

}

#premiacao span {

color: #1e90ff;

font-weight: bold;

}

#btnStart {

position: fixed;

bottom: 20px;

left: 20px;

background-color: #00bfff;

color: white;

border: none;

padding: 15px 25px;

font-size: 18px;

font-weight: bold;

border-radius: 10px;

cursor: pointer;

box-shadow: 0 0 10px #00000066;

}

#btnStart:hover {

background-color: #1e90ff;

}

#relogio-intervalo {

position: absolute;

top: 20px;

right: 20px;

font-size: 20px;

color: #00ffff;

background-color: rgba(0, 0, 50, 0.4);

padding: 8px 12px;

border-radius: 8px;

font-weight: bold;

}

/\* Sons \*/

audio {

display: none;

}

</style>

</head>

<body>

<div id="logo"></div>

<div id="painel">

<h1>Painel de Blinds</h1>

<div id="nivel">Nível 1</div>

<div id="relogio">15:00</div>

<div id="relogio-intervalo">Próximo intervalo: 20:00</div>

<div id="jogadores">

Jogando: <span id="ativos">0</span> / Registrados: <span id="total">0</span><br>

<button onclick="alterarJogadores(1)">+1 Ativo</button>

<button onclick="alterarJogadores(-1)">-1 Ativo</button>

<button onclick="registrarJogador()">Registrar jogador</button>

</div>

<div id="blinds-ante">

<div id="small">Small: 100</div>

<div id="big">Big: 200</div>

<div id="ante">Ante: 200</div>

</div>

<div id="premiacao">

<div>Prêmio Total: <span id="total-premio">0</span> R$</div>

<div>1º Lugar: <span id="primeiro">0</span> R$</div>

<div>2º Lugar: <span id="segundo">0</span> R$</div>

<div>3º Lugar: <span id="terceiro">0</span> R$</div>

</div>

</div>

<button id="btnStart" onclick="startGame()">START</button>

<audio id="som30s">

<source src="https://actions.google.com/sounds/v1/alarms/beep\_short.ogg" type="audio/ogg">

</audio>

<audio id="somFim">

<source src="https://actions.google.com/sounds/v1/alarms/beep\_short.ogg" type="audio/ogg">

</audio>

<script>

let nivel = 1;

let tempoNivel = 15\*60;

let emIntervalo = false;

let timerAtivo = false;

let intervalo;

let jogadoresAtivos = 0;

let totalJogadores = 0;

const blindsArr = [];

for(let i=1;i<=30;i++){

blindsArr.push({small:100\*i,big:200\*i});

}

// Função para calcular tempo restante para o próximo intervalo

function calcularTempoParaIntervalo() {

const niveisParaIntervalo = 5 - ((nivel-1) % 5);

if(emIntervalo) return tempoNivel; // se estiver no intervalo, mostra tempo restante do intervalo

return (niveisParaIntervalo-1)\*10\*60 + tempoNivel; // restante do nível atual + próximos níveis até intervalo

}

function atualizarBlinds(){

const b = blindsArr[nivel-1] || blindsArr[blindsArr.length-1];

document.getElementById("small").innerText = "Small: "+b.small;

document.getElementById("big").innerText = "Big: "+b.big;

document.getElementById("ante").innerText = "Ante: "+b.big;

}

function atualizarPremiacao(){

const total = totalJogadores\*50;

document.getElementById("total-premio").innerText = total;

document.getElementById("primeiro").innerText = (total\*0.5).toFixed(2);

document.getElementById("segundo").innerText = (total\*0.35).toFixed(2);

document.getElementById("terceiro").innerText = (total\*0.15).toFixed(2);

}

function alterarJogadores(valor){

jogadoresAtivos += valor;

if(jogadoresAtivos<0) jogadoresAtivos=0;

if(jogadoresAtivos>totalJogadores) jogadoresAtivos=totalJogadores;

document.getElementById("ativos").innerText = jogadoresAtivos;

atualizarPremiacao();

}

function registrarJogador(){

totalJogadores++;

jogadoresAtivos++;

document.getElementById("total").innerText = totalJogadores;

document.getElementById("ativos").innerText = jogadoresAtivos;

atualizarPremiacao();

}

function atualizarRelogio(){

const min = Math.floor(tempoNivel/60);

const sec = tempoNivel%60;

const relogioEl = document.getElementById("relogio");

if(tempoNivel <= 30 && !emIntervalo){

relogioEl.style.color = "red";

document.getElementById("som30s").play();

} else {

relogioEl.style.color = "#00bfff";

}

relogioEl.innerText = `${min}:${sec<10?'0':''}${sec}`;

const proxInt = calcularTempoParaIntervalo();

const minInt = Math.floor(proxInt/60);

const secInt = proxInt%60;

document.getElementById("relogio-intervalo").innerText = `Próximo intervalo: ${minInt}:${secInt<10?'0':''}${secInt}`;

}

function startGame(){

if(timerAtivo) return;

timerAtivo = true;

atualizarBlinds();

intervalo = setInterval(()=>{

tempoNivel--;

atualizarRelogio();

if(tempoNivel<=0){

document.getElementById("somFim").play();

setTimeout(()=>document.getElementById("somFim").play(),1000);

if(!emIntervalo && nivel % 5 === 0){

emIntervalo = true;

tempoNivel = 20\*60;

} else if(emIntervalo){

emIntervalo = false;

nivel++;

tempoNivel = 10\*60;

} else {

nivel++;

tempoNivel = (nivel===1)?15\*60:10\*60;

}

atualizarBlinds();

}

},1000);

}

atualizarBlinds();

atualizarPremiacao();

atualizarRelogio();

</script>

</body>

</html>