

IMERSÃO DEV_

AULA 3: MENTALISTA E NÚMEROS ALEATÓRIOS

```

1 // alert - document.write - console.log
2 var numeroSecreto = 3
3 var tentativas = 3
4
5 enquanto tentativas
6
7 var chute = parseInt(prompt("Digite um número entre 0 e 10"))
8
9 if (numeroSecreto == chute) {
10 console.log("Acertou")
11 } else if (chute > numeroSecreto) {
12 console.log("O número secreto é menor")

```

NO AR Conversor de Moedas e Variáveis no JavaScript	NO AR Calculadora e laços condicionais no JavaScript	NO AR Mentalista e números aleatórios	NO AR AluraFlix	NO AR Refatorando o AluraFlix com funções
NO AR Tabela de classificação e objetos no JavaScript	NO AR Trunfo e lógica do jogo	NO AR Trunfo, imagens, manipulação do HTML e CSS	NO AR Trunfo e lógica de rodadas com Javascript	NO AR Certificard



COMUNIDADE EXCLUSIVA

MENTALISTA E NÚMEROS ALEATÓRIOS

PARTICIPE E VÁ MAIS FUNDO

Nesta terceira aula da **Imersão Dev**, vamos criar uma jogo de adivinhação, onde o programa escolhe um número aleatório e nós vamos tentar acertar. O projeto inicial se encontra no link abaixo:

<https://codepen.io/imersao-dev/pen/c9bc2321ec180ad7483501ad8a1e7d3d>

Não se esqueça de fazer o fork desse projeto para a sua conta, e de marcar a hashtag da #imersaodev e #alura.

Nesta aula, enquanto escrevemos nosso programa vamos aprender mais ferramentas de lógica de programação, que podem ser utilizadas juntas e que permitem que nossos programas sigam por diversos caminhos, de acordo com as informações e dados recebidos.

Conteúdo detalhado dessa aula

- Realizar o fork do projeto com template inicial;
- Fazer testes utilizando `console.log()`;
- Criar a lógica por trás do "chute" com `if`, `else if` e `else`;
- Criar a lógica para controlar a quantidade de tentativas com `while`;
- Utilizar a função `Math.random()` do JavaScript para criar números aleatórios;
- Praticar o uso em conjunto de condicionais e loops, e refletir sobre em que momento cada trecho de código é executado

Desafios dessa aula!

- Modifique o cenário do mentalista e adicione mecanismos de chances, pontos e etc!
- O comando `break` pode ser substituído para que o código saia do `while` sem ele. Você consegue pensar em uma alternativa?
- Alterar o `math.random()` para funcionar com outros intervalos entre números.

Links importantes para você acompanhar a aula

- [Repositório do código final da aula 2](#)

Conteúdos extras:

- [while no MDN](#)
- [Math.random\(\) no MDN](#)

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 `#imersaoodev`, `#alura`
- Agora só salvar seu projeto e compartilhar o link marcando a Alura nas redes sociais!

QUEM SÃO OS MERGULHADORES?

INSTRUTORES E INSTRUTORAS DA ALURA NESTA IMERSÃO:

Paulo Silveira

Co-fundador e CEO da Alura



Rafaella Ballerini

Instrutora de Front-end na Alura, criadora de conteúdo



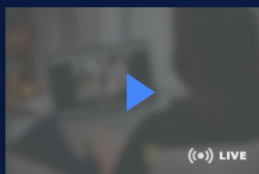
Guilherme Lima

Desenvolvedor e Instrutor na Alura

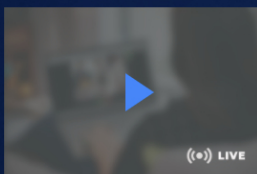


LIVES DESTA IMERSÃO!

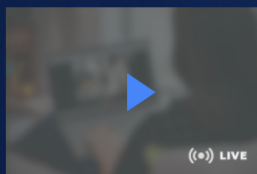
CLIQUE E ATIVE O LEMBRETE DE AGENDAMENTO NO YOUTUBE



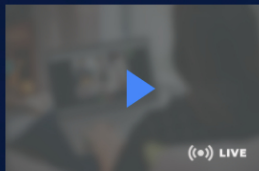
LIVE NO AR
Primeiros Passos na Programação



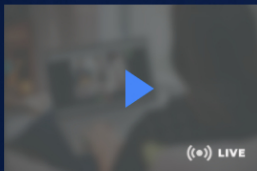
LIVE NO AR
Revisão e Dúvidas da Primeira Aula



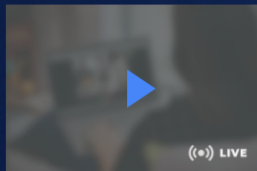
LIVE NO AR
Reagindo aos Projetos Compartilhados



LIVE NO AR
Revisão de Projetos da Primeira Semana



LIVE NO AR
O que é GitHub e como utilizar a ferramenta?



LIVE NO AR
Live de Encerramento