

IMERSÃO DEV

AULA 7: TRUNFO E LÓGICA DO JOGO

ImersãoDev Aula 7 - Super Trunfo: Lógica de Jogo

Assistir ma... Compartilhar...

codepen.io/guilhermeonrails/pen/CJBGvix?editor=010

Super Trunfo - Dia 7

guilhermeonrails

HTML

CSS

JS

```

20 }
21
22 var cartas = [cartaPaulo, cartaRafael, cartaGui]
23
24 function sortearCarta(){
25   |
26 }
27

```

Assistir no YouTube

NFO - LÓGICA DO JOGO

alura

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



COMUNIDADE EXCLUSIVA

TRUNFO E LÓGICA DO JOGO

PARTICIPE E VÁ MAIS FUNDO

Nesta sétima aula da **Imersão Dev**, vamos criar um jogo de cartas chamado Trunfo! O código da aula para você acompanhar está aqui:

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

Neste programa, focamos no desenvolvimento da lógica do jogo do zero, desde a criação das cartas, sorteio das cartas, interações com usuário, e definindo um vencedor.

Conteúdo detalhado dessa aula

- Criar as cartas do jogo e definir seus atributos;
- Desenvolver uma função para sortear uma carta para o jogador e outra para a máquina;
- Exibindo os atributos das cartas na tela para o jogador;
- Obter o atributo escolhido pelo jogador e comparar com a carta da máquina;
- Comparar o atributo de ambas as cartas e definir um vencedor.

Desafios dessa aula!

- Exibir a carta do jogador e da máquina na tela;
- Adicionar uma imagem em cada carta.

Links importantes para você acompanhar a aula

- [Codepen](#) - editor de código online
- [HTML, CSS e JavaScript, quais as diferenças](#)
- [Repositório do código final da aula 6](#)

Links citados nessa aula

- [Mais sobre variáveis](#)
- [Mais sobre a função parseFloat](#)

Conteúdos extras:

- [JavaScript segundo a documentação](#)
- [Primeiros passos na programação](#)
- [5 minutos de HTML](#)

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 #imersaodev,#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



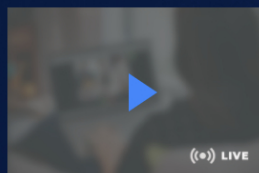
Guilherme Lima

Desenvolvedor e Instrutor na Alura



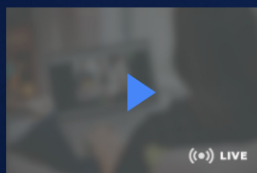
LIVES DESTA IMERSÃO!

CLIQUE E ATIVE O LEMBRETE DE AGENDAMENTO NO YOUTUBE



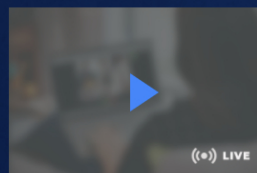
LIVE NO AR

Primeiros Passos na Programação



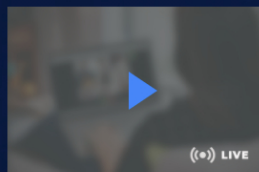
LIVE NO AR

Revisão e Dúvidas da Primeira Aula



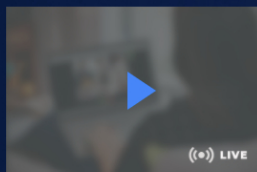
LIVE NO AR

Reagindo aos Projetos Compartilhados



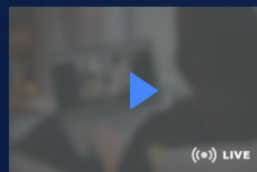
LIVE NO AR

Revisão de Projetos da Primeira Semana



LIVE NO AR

O que é GitHub e como utilizar a ferramenta?



LIVE NO AR

Live de Encerramento