

```

' P1 - Sistemas de Informação
' Exercício 7
' Aluno: Sindel Cristina da Silva Santos
' RA: 1680482011032
' Turma: ADSMA2      ||  Disciplina: Sistemas de Informação
' Data: 05/10/2020
' Enunciado: Desenvolva um Script, através da linguagem de programação
' "VBSCRIPT", que gere 02 (dois) números aleatórios de (0) a (10), e calcule o
' resultado conforme, 03 (três) operadores matemáticos sorteados aleatoriamente:
' "adição", "subtração" e "Multiplicação". A cada acerto do resultado, exibir a
' mensagem referida abaixo, e quantificar os acertos, caso haja erro de resultado,
' notificar com a mensagem "você errou!" e exibir a mensagem de "Jogar Novamente?",
' conforme "FRONT-END" ilustrado abaixo. Faça o upload do arquivo com a extensão em PDF (2,0 pts
'.)

```

```

dim sortearop, operacao, a, b, resposta, resultado, acertos

```

```

call carregar_jogo

```

```

sub carregar_jogo()
    randomize(second(time))
    sortearop=int(rnd*3)+1
    a=int(rnd*9)
    b=int(rnd*9)
    select case sortearop
        case 1:
            resultado = a+b
            operacao = "+"
        case 2:
            resultado = a-b
            operacao = "-"
        case 3:
            resultado = a*b
            operacao = "*"
    end select
    call solicitar_resposta
end sub

```

```

sub solicitar_resposta()
    resposta=cint(inputbox("===== " + vbnewline &
        "ACERTE O CÁLCULO MATEMÁTICO!" + vbnewline &
        "===== " + vbnewline &
        "RESOLVA: " & a & " " & operacao & " " & b & " = ???")
    + vbnewline &

```

```

"=====", "SISTEMAS DE IN
FORMAÇÃO - P1"))
    call verificar_resposta
end sub

sub verificar_resposta()
    if resposta = resultado then
        acertos = acertos + 1
        msgbox("Parabéns você acertou!" + vbnewline &_
            "Qtde de acertos: " & acertos & ""), vbinformation+vbokonly, "AVISO"
    "
        call carregar_jogo
    else
        msgbox("Você errou!"), vbcritical+vbokonly, "ATENÇÃO"
        acertos = 0
        resp = msgbox("Deseja Jogar Novamente?", vbquestion+vbyesno, "ATENÇÃO")
        if resp = vbyes then
            call carregar_jogo
        else
            wscript.quit
        end if
    end if
end sub

```