

# Jokenpô

O objetivo de vocês nesse trabalho é desenvolver um jogo utilizando JavaScript e os conhecimentos passados em aula, objetos, looping, array entre outros. Esse jogo chama jokenpô.

Para quem não conhece o jogo é bem simples, dois jogadores jogam. No seu caso, um será você e o outro será o computador. O jogo consiste em escolher uma entre as três opções disponíveis, pedra, papel ou tesoura. Após a sua escolha entre uma dessas opções, você deve iniciar a partida.

No início da partida é gerado um valor aleatório para o jogador 2 e comparado com o valor escolhido pelo jogador 1.

## Comparação de vendedor:

- Pedra ganha de Tesoura
- Tesoura ganha de Papel
- Papel ganha de Pedra
- **Qualquer valor duplicado (Empate)**

Assim que calculado é necessário informar quem foi o vencedor, você ou a máquina. Adicionar uma vitória ao controle de quantidade de vitórias de cada jogador e também incluir uma linha em uma tabela contendo as últimas 10 partidas (imagem abaixo de exemplo).

Um exemplo de fluxo do jogo pode ser o seguinte:

1. O usuário escolhe em um combo de seleção entre pedra, papel ou tesoura
2. O usuário clica em um botão para iniciar a rodada
3. O jogador 2 gera aleatoriamente uma das opções entre, pedra, papel ou tesoura.
4. É comparada as duas escolhas do jogador 1 e do jogador 2
5. Informa quem é o vencedor da partida
6. Adiciona um ponto ao jogador vencedor
7. Registra na tabela de ultimas jogadas as escolhas feitas
8. Atualiza os dados na tela (lembrando que a tabela deve mostrar apenas as ultimas 10 partidas)

### Jokenpô

2 vitórias

Jogador 1

Pedra

4 vitórias

Jogador 2

Jogar

Jogador 1	Jogador 2	Vencedor
Papel	Tesoura	Jogador 2
Pedra	Pedra	Empate
Papel	Pedra	Jogador 1
Tesoura	Pedra	Jogador 2
Papel	Tesoura	Jogador 2
Tesoura	Papel	Jogador 1
Tesoura	Pedra	Jogador 2