

Controle de decisão

O controle de decisão é utilizado quando temos dois caminhos e um deve ser tomado. Por exemplo, um programa que mostre se o aluno foi reprovado ou aprovado. Nessa situação temos dois caminhos o de aprovado e o de reprovado, para isso será avaliado uma condição que pode ser a média desse aluno.

Para escolher entre um caminho ou outro no javascript utilizamos o `if(CONDIÇÃO)`.

Exemplo:

```
if(media > x){  
    //Executa o bloco verdade;  
} else {  
    //Executa o bloco mentira;  
}
```

Problema

Pedir para o usuário digitar dois números e exibir se foi aprovado ou não. A nota de corte é 4

Resolução:

```
var numero1 = parseFloat(prompt('Digite sua primeira nota: '));  
var numero2 = parseFloat(prompt('Digite sua segunda nota: '));  
  
var media = (numero1 + numero2)/2;  
  
if(media > 5){  
    alert('Parabéns, você foi aprovado.');} else {  
    alert('Infelizmente você foi reprovado.');}
```

Problema 02

Fazer o jogador 1 digitar um número, fazer o jogador 2 digitar outro número. Se forem iguais mostrar a mensagem “empate”, se não sortear um número, se o número sorteado for 0 ganha quem escolheu o número menor, se o número sorteado for 1 ganha quem escolheu o número maior.

Resolução:

```
var numeroJogador1 = parseFloat(prompt('Jogador 1, digite um número:'));
var numeroJogador2 = parseFloat(prompt('Jogador 2, digite um número:'));

var numeroSorteado = parseInt(Math.random() * 2);

console.log('>>> Número do jogador 1: ' + numeroJogador1);
console.log('>>> Número do jogador 2: ' + numeroJogador2);
console.log('>>> Número sorteado: ' + numeroSorteado);

if(numeroJogador1 === numeroJogador2){
    alert('Empate!!');
} else if(numeroSorteado === 0){
    if(numeroJogador1 < numeroJogador2){
        alert('jogador 1 ganhou!');
    } else {
        alert('Jogador 2 ganhou!');
    }
} else if(numeroSorteado === 1){
    if(numeroJogador1 > numeroJogador2){
        alert('Jogador 1 ganhou!');
    } else {
        alert('Jogador 2 ganhou!');
    }
}
```