

Atividade Prática 03 - REACT

- Exercício pode ser feito individual ou em trio
- Códigos desenvolvidos por Inteligência Artificial (IA) ou plágios acarretam nota zero.

Desenvolva uma interface de um jogo de adivinhação de palavras interativo conforme o design do figma.

Tecnologias a serem utilizadas:

- React.js
- Typescript
- Componentes e Propriedades
- Hooks (useState e useAffect)
- CSS Global e CSS Modules

Funcionalidade do jogo

- Deve sortear uma palavra
- Deve permitir o usuário inserir uma letra de palpite
- Deve ter um histórico das letras utilizadas
- Letras com palpite correto ficam verdes, e as erras ficam amarelas
- Validar as letras para não permitir a entrada da mesma letra
- Botão para reiniciar o jogo



Link do projeto figma do jogo de adivinhação

<https://www.figma.com/design/sqx506jWfap9mDnYKvSXUr/Projeto---Jogo-de-Adivinha%C3%A7%C3%A3o?node-id=3-376&t=SuFzF8Vile0cVkNA-1>