

 05

Apresentação - PARTE 3

Transcrição

Até agora, visualmente, o jogador não sabe se ganhou ou perdeu. Este teste deve ser feito a cada chute. Aliás, já temos a função `leChute` e só precisamos adicionar nesta função a lógica de acertou ou perdeu nela. Você utilizará a função `alert()` para exibir a mensagem de sucesso ou fracasso. Por fim, independente se o jogador ganhou ou perdeu, reiniciaremos o jogo. Mão na massa!