

O aluno exagerado

Daniel sempre foi muito exagerado. Em sua versão particular do jogo da adivinhação, quando o usuário erra o chute, são exibidos na tela dez avisos de que ele errou.

Segue o código de Daniel:

```
<meta charset="UTF-8">
<script>

function pulaLinha() {

    document.write("<br>");
}

function mostra(frase) {

    document.write(frase);
    pulaLinha();
}

function sorteia() {

    return Math.round(Math.random() * 100);
}

var numeroPensado = sorteia();

var chute = parseInt(prompt("Já pensei. Qual você acha que é?"));

if(chute == numeroPensado) {

    mostra("Uau! Você acertou, pois eu pensei no " + numeroPensado);
} else {

    mostra("Você errou!");
    mostra("Você errou!");
    mostra("Você errou!");
    mostra("Você errou!");
    mostra("Você errou!");
    mostra("Você errou!");
    mostra("Você errou!");
    mostra("Você errou!");
    mostra("Você errou!");
    mostra("Você errou!");
}
</script>
```

Além de exagerado, Daniel também é perfeccionista e nunca está satisfeito com a mensagem exibida para o usuário. Vira e mexe ele altera o conteúdo da mensagem para outro texto. Por exemplo:

```
<meta charset="UTF-8">
<script>

function pulaLinha() {

    document.write("<br>");
}

function mostra(frase) {

    document.write(frase);
    pulaLinha();
}

function sorteia() {

    return Math.round(Math.random() * 100);
}

var numeroPensado = sorteia();

var chute = parseInt(prompt("Já pensei. Qual você acha que é?"));

if(chute == numeroPensado) {

    mostra("Uau! Você acertou, pois eu pensei no " + numeroPensado);
} else {

    mostra("Já era, você errou!");
    mostra("Já era, você errou!");
    mostra("Já era, você errou!");
    mostra("Já era, você errou!");
    mostra("Já era, você errou!");
    mostra("Já era, você errou!");
    mostra("Já era, você errou!");
    mostra("Já era, você errou!");
    mostra("Já era, você errou!");
    mostra("Já era, você errou!");
}
</script>
```

Repare que as dez instruções `mostra` são iguais.

Ajude Daniel marcando a opção que contem outra maneira de exibir o `mostra("Já era, você errou!")` 10 vezes! Dessa maneira, ele precisará alterar o texto em apenas um lugar.

Selecione uma alternativa

A

```
<meta charset="UTF-8">
<script>

// funções pulaLinha, mostra e sorteia omitidas

var numeroPensado = sorteia();
```

```
var chute = parseInt(prompt("Já pensei. Qual você acha que é?"));

if(chute == numeroPensado) {

    mostra("Uau! Você acertou, pois eu pensei no " + numeroPensado);
} else {

    var contador = 1;

    while( contador < 10 ) {

        mostra("Já era, você errou!");

    }

}

</script>
```

B

```
<meta charset="UTF-8">
<script>

    // funções pulaLinha, mostra e sorteia omitidas

    var numeroPensado = sorteia();

    var chute = parseInt(prompt("Já pensei. Qual você acha que é?"));

    if(chute == numeroPensado) {

        mostra("Uau! Você acertou, pois eu pensei no " + numeroPensado);
    } else {

        var contador = 1;

        while( contador <= 10 ) {

            mostra("Já era, você errou!");
            contador = contador + 1;

        }

    }

</script>
```

C

```
<meta charset="UTF-8">
<script>

    // funções pulaLinha, mostra e sorteia omitidas

    var numeroPensado = sorteia();

    var chute = parseInt(prompt("Já pensei. Qual você acha que é?"));

    if(chute == numeroPensado) {

        mostra("Uau! Você acertou, pois eu pensei no " + numeroPensado);
    } else {

        var contador = 1;
```

```
while( contador <= 10 ) {  
  
    mostra("Já era, você errou!");  
}  
  
}
```

</script>