

## Módulo 2: Ejercicio de evaluación intermedia

El ejercicio consiste en desarrollar un juego de "Dados y Apuestas" usando JavaScript.

Antes de empezar, tenéis que crear un nuevo repositorio en GitHub desde GitHub Classroom usando [este enlace](#). Una vez creado, lo clonaremos en nuestro ordenador y en la carpeta creada empezaremos a trabajar en el ejercicio.

No hace falta usar el Starter kit de Adalab.

### Descripción

El programa genera un número al azar del dado (número del 1 al 6). En el juego la usuaria empieza con 50 euros para apostar. El usuario decide a qué número apuesta del 1 al 6, y también qué cantidad de euros quiere apostar. Si la usuaria acierta el número, gana el doble de lo que ha apostado, si no acierta, pierde todo lo apostado. El juego acaba cuando la usuaria llega a 0 euros o al llegar a 200 euros.

### Indicaciones

## Dados y Apuestas

Introduce aquí tu jugada:

Que número apuestas del 1 al 6 ▾

¿Cuánto apuestas?

Jugar

**Vamos a Jugar!**

Saldo: 50

- En la parte superior, la jugadora selecciona el número del 1 al 6 que quiere apostar y le da click en el botón **Jugar**
- Debajo, en el próximo apartado aparecen los siguientes textos:
  - Al arrancar la página: **¡Vamos a Jugar!**.
  - Cuando la jugadora introduzca un número que coincida con el número aleatorio, se muestra el mensaje: **Has ganado el doble de lo apostado 😊**.
  - Cuando la jugadora introduzca un número que no coincida con el número aleatorio, se muestra el mensaje: **Has perdido lo apostado 😞**.

### Pasos para realizar el juego

Para realizar el juego tenemos que realizar las siguientes funcionalidades desde JavaScript:

1. Crear una maqueta mínima con el select, el botón y el espacio para el resultado.

2. Generar un número aleatorio entre 1 y 6 con la ayuda de `Math.random` y `Math.ceil`. Puedes usar la siguiente función, copia estas 3 líneas de código en vuestro JS y **no las modifiquéis**:

```
function getRandomNumber(max) {  
  return Math.ceil(Math.random() * max);  
}
```

3. Comparar el número que la jugadora ha seleccionado con el número aleatorio y pintar el resultado correspondientes en la pantalla.

Según vayas trabajando en el ejercicio, haz nuevas versiones del mismo y sube los cambios a GitHub. De esta forma podremos ver cómo vas avanzando. También publica el resultado usando GitHub Pages (recuerda configurarlo en las preferencias del proyecto) y pon el enlace a GitHub Pages en la descripción del repositorio.

## Bonus

Si te queda tiempo y quieres completar las funcionalidades del juego, puedes hacer lo siguiente:

- En la parte inferior debe aparecer la cantidad de dinero que tiene la jugadora. Agrega el código necesario para que la usuaria seleccione una cantidad a apostar, y en dependencia si gana o pierde esta cantidad se actualice.
- El juego finaliza cuando la usuaria llegue a 200 euros, agrega el código necesario para que se muestre un botón **Reiniciar Juego** que vuelva a iniciar el juego cuando se cumpla esta condición y desaparezca el botón de **Jugar**.
- Cuando le demos click a al botón **Reiniciar Juego** desaparece este botón, poner todos los contadores a cero y vuelve a aparecer el botón **Jugar**.
- Cuando finalice el juego, muestra quién ha ganado la partida: la computadora o la usuaria.
- Saca tu lado creativo y maqueta y decora tu página con estilo.

**Recuerda** esto es un bonus, no pasa nada si no lo haces!

## Entrega

La evaluación solo se considerará terminada cuando:

- Esté publicada en GitHub Pages (apuntando a la rama main/master) y esté funcionando.
- El enlace a GitHub Pages esté en la página principal del repositorio, en la parte superior, al lado de la descripción.
- Debéis hacer commits y merges a la rama main/master solo hasta las 11:10. No hagáis commit a la rama main/master después de esa hora.

**¡A jugar!**