

Título	BlackJack
Módulo	Desarrollo aplicaciones entorno cliente
Nombre del alumno/a	

El docente debe marcar con una X si es:

- ☐ **Actividad evaluable X**
- ☐ **Actividad no evaluable**

■ Información de la tarea

En la tarea se trabajará:

- Creación de objetos
- Gestión de eventos
- Gestión y modificación de DOM

■ Tiempo estimado de realización

120 horas.

■ Objetivos de la tarea

Describir desde un programa donde se gestione modificaciones de DOM, estructuras de objetos y eventos

RA2 Escribe sentencias simples, aplicando la sintaxis del lenguaje y verificando su ejecución sobre navegadores Web

RA3. Escribe código, identificando y aplicando las funcionalidades aportadas por los objetos predefinidos del lenguaje..

RA5. Desarrolla aplicaciones Web interactivas integrando mecanismos de manejo de eventos.

RA6. Desarrolla aplicaciones web analizando y aplicando las características del modelo de objetos del documento.

■ Formato e instrucciones de entrega

La actividad se debe realizar un proyecto de HTML

La entrega se realiza desde el aula del módulo del campus virtual, en las fechas indicadas.

El formato de archivo para adjuntar la tarea será mediante tres elementos:

- archivo .zip con el contenido del proyecto. El archivo.zip tendrá el siguiente nombrado: nombre_apellido_DAW2_t1_t1

- video demostrativo de la aplicación funcionando
- link del repositorio github con el código

Orientaciones

Utilizar gestión de nodos para poder mostrar las cartas de los jugadores

Utiliza un método `setTimeout()` para poder sacar las cartas en orden

Recursos

- Contenidos relacionados: Unidad 1, Unidad 2 del Módulo DWEC
- Indicar otros recursos necesarios: notion de la asignatura
- Links de interés

<https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/guia-reglas-blackjack/>

■ Enunciado

Realizar una web con JS que simule el funcionamiento de un blackjack. Para ello, la página tendrá el siguiente comportamiento:

1. Nada más arrancar pedirá mediante un prompt el nombre del jugador
2. Una vez introducido empezará a jugar la banca, sacando cada una de las cartas de su mano. Además de mostrar la carta obtenida, se mostrará un contador con los puntos que lleva la banca
3. Cuando la banca deje de jugar empezará el usuario pudiendo mediante 2 botones las siguientes acciones
 - a. Pedir carta: sacará una carta a la mano del jugador y le sumará un punto
 - b. Plantarse: Terminará el juego y se decidirá el ganador

Las cosas que hay que tener en cuenta en el juego son las siguientes:

- La banca pide cartas de forma automática hasta que tenga un mínimo de 17 puntos. En este caso pasará el turno al jugador automáticamente
- En el caso de que la banca o el jugador obtenga una puntuación de 22 o superior, habrá perdido automáticamente
- Si ambos jugadores obtienen una puntuación de 21 el juego acaba en empate
- Ganará el jugador que más se acerque a 21
- Los puntos de las cartas son los siguientes
 - AS: Valor de 1 (se obvia el doble valor de la carta)
 - 2-10: Valor numérico
 - J, Q, K: Valor de 11

Se valorará el uso de métodos y objetos