

ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN WEB  
PERÍODO ACADÉMICO: 2022-2  
FECHA: 19/09/2022  
TIEMPO: 120 minutos

NOTA

## EVALUACIÓN N° 1

CÓDIGO	APELLIDOS Y NOMBRES	SECCIÓN
20192659	Alexander Cruz Marticorena	

### ANTES DE INICIAR LA EVALUACIÓN DEBE LEER LAS INSTRUCCIONES

Si la evaluación indica cargar algún archivo en la computadora, recuerde que es responsabilidad del estudiante hacerlo en el tiempo establecido y con las instrucciones dadas. Debe indicar el número de la misma en el recuadro siguiente:

#### INSTRUCCIONES GENERALES:

- La evaluación consta de 5 preguntas, cuyo puntaje está indicado en cada una de ellas.
- El procedimiento, el orden, la claridad de las respuestas y el uso apropiado del lenguaje (notaciones, símbolos y unidades), serán considerados como criterios de calificación.
- Devolver mediante la plataforma blackboard lo siguiente:
  - o Código fuente (comprimido con .zip)
  - o Este archivo completado con su nombre.
- **Leer detenidamente las situaciones que ocasionarán la anulación de la evaluación, que se encuentran a continuación.**

#### SITUACIONES QUE OCASIONARÁN LA ANULACIÓN DE LA EVALUACIÓN:

- Mantener prendidos teléfonos celulares, relojes smart, así como cualquier otro medio o dispositivo electrónico de comunicación.
- Puede consultar las siguientes páginas:
  - o <https://getbootstrap.com/>
  - o <https://developer.mozilla.org/>
- Puede consultar código realizado en clase.
- Compartir o intercambiar hojas, tablas, cualquier material impreso, dispositivo electrónico, durante el desarrollo de la evaluación.
- Conversar durante el desarrollo de la evaluación.

*Los profesores de la asignatura*

<div></div> <div>FIRMA DEL ALUMNO (LEYÓ LAS INSTRUCCIONES)</div>
--

Se le pide implementar la aplicación Tres en Raya. Para esto, se le entrega un documento HTML con la estructura inicial del tablero (3 x 3 casillas).

Usted deberá implementar lo siguiente:

1. Configurar el HTML para que utilice Bootstrap. **(1 punto)**
2. Completar el HTML con las clases de Bootstrap que permitan que la aplicación se vea como se le indica (puede utilizar archivos CSS, pero no estilos en el propio documento HTML). **(4 puntos)**
  - **Nota:** Tomar en cuenta que el alto de cada casilla debe ser de 100px y el ancho deberá de extenderse hasta ocupar de manera proporcional todo el ancho disponible.
3. Implementar la funcionalidad desde Javascript que permita poner una letra "X" o una letra "O" al hacer click en uno de los botones y según el jugador que toca jugar. **(4 puntos)**
4. Además de marcar cada casilla, el juego debe de verificar si hay un ganador **(4 puntos)**. En caso de haber un ganador o empate:
  - a) Se deberá deshabilitar todas las casillas (no se podrá hacer click en ninguno de los botones). **(3 puntos)**
  - b) Se deberá de pintar un mensaje en vez del título que diga: "Jugador X ganó" o "Jugador Y ganó", o en caso de empate deberá de decir "Empate". **(2 puntos)**
5. Todo su trabajo debe de subir a un repositorio de GIT (además de subirlo a Blackboard como un zip). **(2 puntos)**

Debe poner en el cuadro el URL de su repositorio GIT.