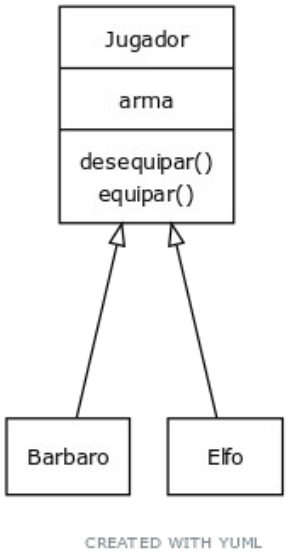
Módulo:	Desarrollo Web en Entorno Cliente (código 0612) parcial 1ºevaluación		
Curso:	2º DAW	**Fecha:**	04-12-2024

1. (**2,5 puntos**) Abre el archivo `armas.js` e implementa las funciones que se especifican en los comentarios utilizando programación funcional.
   - Las funciones principales seguirán la sintaxis normal de funciones de JavaScript. Las funciones de callback seguirán la sintaxis de funciones flecha.
   - Activa el modo estricto en el archivo y corrige los posibles errores.
   - Una vez implementadas las funciones, exporta el objeto `armasDisponibles` y las funciones implementadas.

2. (**2 puntos**) Abre el archivo `jugadores.js` y añade en él el código necesario para crear la jerarquía de objetos de la imagen. Para ello puedes usar la técnica de Objetos enlazados con `Object.create`, o la técnica de la sintaxis class, la que tú prefieras de esas dos. Pero no puedes usar la técnica de funciones constructoras y `prototype`.



   - Un Jugador no tiene un arma asignada cuando se crea.
   - El método `equipar()` estará implementado en las clases hijas. La implementación de `equipar()` en la clase padre lanzará un error con el mensaje "`El método equipar() debe ser implementado por la subclase`"
   - Cada implementación del método `equipar()` en las clase hijas realiza dos acciones:
     1. Asigna el arma que le corresponde a la clase hija importando los objetos y métodos de `armas.js`.
        - El Bárbaro utiliza el arma más ofensiva.
        - El Elfo utiliza el arma de mayor alcance.
     2. Devuelve un mensaje de texto personalizado en función del tipo de Jugador y el arma que porta. Estos mensajes se obtienen a través de la librería externa `dialogos.js` que se carga de manera remota. La librería y su documentación se encuentran disponibles en https://github.com/profesorfranma/dwec2425
   - El método `desequipar()` estará implementado en la clase padre y vuelve a dejar el atributo `arma` en el mismo estado que el constructor.

3. (**2 puntos**) Abre el archivo `index.html` e introduce en la etiqueta `<script>` la siguiente funcionalidad:

- Importa correctamente los objetos de `jugadores.js`
- Crea una instancia de cada tipo de jugador.
- Utiliza las funciones del DOM para crear desde JavaScript el siguiente código HTML dentro del `<body>`. No esta permitido usar las funciones `innerHTML` y `outerHTML`.

```
<h1>Selecciona un jugador:</h1>
  <div class="avatar-container">
    <img src="avatar_barbaro.png" class="avatar" id="avatarBarbaro">
    <img src="avatar_elfo.png" class="avatar" id="avatarElfo">
  </div>
```

- Añade la funcionalidad para que cada vez que se haga clic encima de la imagen de un personaje se muestre un `alert` con el dialogo de ese personaje.

4. (**2 puntos**) Crea y añade a `index.html` el componente web `<night-mode-button>` . Dicho componente web consta de un botón con el texto `Modo nocturno: off`. Cuando se pulsa el fondo de la web pasa a color negro, y en el botón pasa a poner `Modo nocturno: on`. Si se vuelve a pulsar recupera su texto original y el fondo pasa de nuevo a blanco. Se deben cumplir los siguientes requisitos:

- El componente web debe hacer uso Shadow DOM.
- Que el fondo alterne entre negro y blanco se consigue haciendo que la etiqueta `<body>` pertenezca o no a la clase `nocturno`. En función de esto se aplican unos estilos u otros que ya están implementados.
- Puedes añadir tu componente web al principio o al final del `<body>`, es indiferente.
- Puedes añadir tu componente web de manera declarativa, utilizando directamente la etiqueta `<night-mode-button>`; o puedes hacerlo programáticamente mediante las funciones del DOM, es indiferente.

5. (**1,5 puntos**) Añade a la aplicación un nuevo tipo de jugador llamado Mago. Los magos utilizan, de entre las armas mágicas disponibles, aquella que tiene mayor alcance.

PASOS FINALES. (OBLIGATORIO) Una vez finalizadas todas las actividades:

1. Guarda los cambios.
2. Renombra la carpeta con los cambios con tus datos como `menu_apellido1_apellido2_nombre`.
3. Compríme la carpeta en `.rar` o `.zip`.
4. Súbela a través de la tarea del examen a la plataforma (desde donde descargaste el proyecto base).