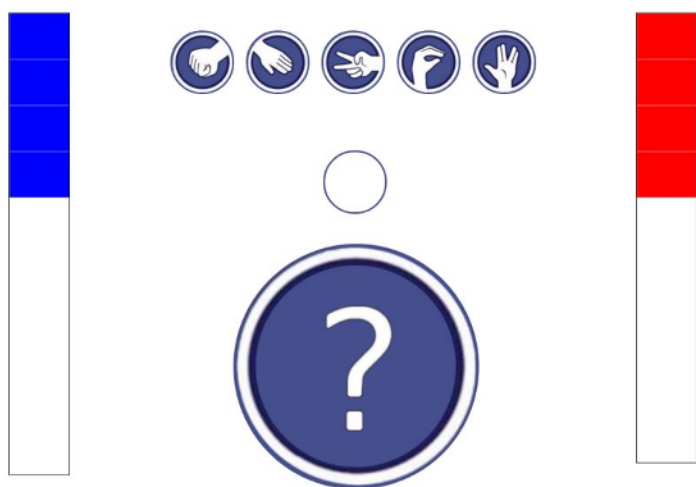


Desarrollo Web en Entorno Cliente

1ª Evaluación - 3 diciembre 2024

Acabamos de incorporarnos como desarrolladores junior en una multinacional dedicada al Software. Como primer proyecto, nos han adjudicado un programa que un ex-trabajador, que se fue por patas, ha dejado a mitad.

El programa en cuestión es un juego online basado en el clásico juego “piedra, papel, tijera, lagarto, Spock” que todos



hemos visto en la aclamada serie **The Big Bang Theory**.

Para mostrar nuestro potencial al jefe directo, y si es posible, al resto de la empresa, incluidos los más capo, hemos decidido terminarlo antes de las 14:00 del presente día. Para ello, nos

hemos marcado una serie de hitos:

- **DOM** – [4 puntos]
- **Eventos** – [4 puntos]
- **Buenas practicas:** [1 punto].
- **Juego 100% functional:** [1 punto]

El funcionamiento es el siguiente:

1. Competimos contra la máquina.
2. Estas son las reglas:

Opción	Puntos
Piedra	1
Papel	2
Tijera	3
Lagarto	4
Spock	5



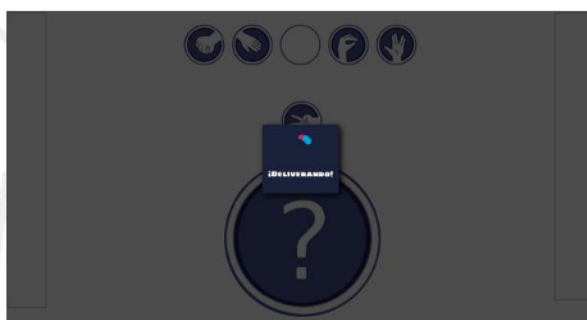
3. El juego arranca con la disposición de las diferentes opciones (piedra, papel, tijera, lagarto, spock) en sus respectivos sitios, y con las barras de puntuación vacías. La barra de la izquierda será la nuestra, y la de la derecha la de la máquina.



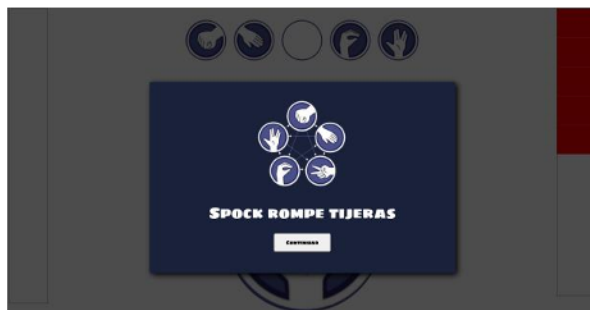
4. Para comenzar a jugar, simplemente tendremos que **arrastrar** la opción elegida al círculo vacío, o hacer **doble click** sobre ella para seleccionarla.



5. Transcurrido **medio segundo**, la máquina deliverará durante **dos segundos**, y elegirá su opción de forma aleatoria, mostrándola en el círculo grande.

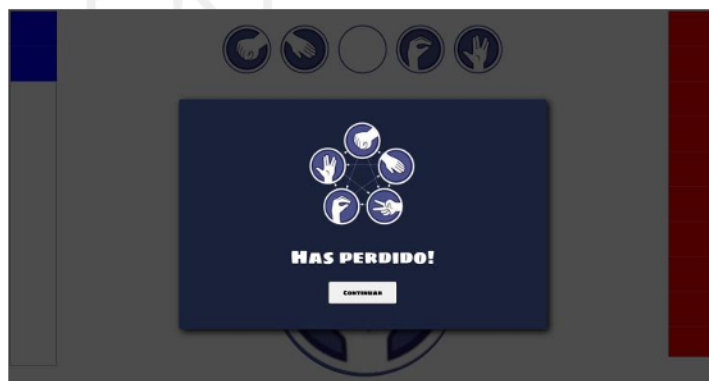


6. Una vez finalizada la jugada, se añadirán los puntos correspondientes en forma de cajitas a la columna correspondiente y se mostrará la frase correspondiente:



	Tijeras cortan papel	
	Papel tapa piedra	
	Piedra aplasta lagarto	
	Lagarto envenena a Spock	
	Spock rompe tijeras	
	Tijeras decapitan lagarto	
	Lagarto devora papel	
	Papel desautoriza a Spock	
	Spock vaporiza piedra	
	Piedra aplasta tijeras	

7. El primero de los dos que llegue a los 10 puntos acumulados, gana la partida, mostrando el mismo cartel que en cada jugada, pero esta vez con los mensajes: "Has ganado" o "Has perdido". Pulsando al botón se reiniciará la partida poniendo el tablero de juego a 0.



HTML y CSS:

Lo primero que debes hacer es identificar en el HTML los diferentes elementos que vemos en la web. A la hora de puntuar, tendremos en cuenta que las clases que aplicaremos a los `div`s que añadiremos a las dos columnas de puntos serán, `".punto"`, `".mio"` y `".suyo"`, según corresponda.

Nota: Para nuestra sorpresa, nos hemos encontrado todo el HTML y CSS de la aplicación y un archivo js vacío.

Nos permiten crear las clases e ids que consideremos necesarios, siempre sin eliminar ni añadir elementos HTML sobre el propio documento HTML (de forma estática).

Para lanzar el mensaje de "deliveración" y el mensaje "jugada gandora", debemos tener en cuenta lo siguiente:

- el mensaje de deliveración se lanzará pasados 0.5 segundos.
- el mensaje con la jugada se lanzará pasados 2 segundos tras el mensaje de deliveración.

Recordad:

```
setTimeout(funcion, tiempo en milisegundos);
```