



Adivinar la palabra

Una página web dedicada a ofrecer entretenimiento en línea nos pide desarrollar un juego de palabras para ofrecer a sus visitantes. La plataforma le debe permitir ingresar con un usuario, en caso de ser la primera vez que ingresa debe darle un mensaje de bienvenida, si no es la primera vez debe darle información de la fecha de su ultimo acceso y la cantidad de veces que ha ganado una partida.

El juego consiste en seleccionar una longitud de palabra y la aplicación debe elegir una palabra al azar, de un conjunto de palabras posibles, que cumplan con la selección. El jugador debe intentar adivinarla ingresando letras, una a la vez. Por cada intento fallido, se va descubriendo una pista que consiste en mostrar una letra, comenzando por la primera de la palabra en juego. El juego termina cuando se completaron todas las letras de la palabra. El jugador gana si la cantidad de letras adivinadas es mayor que las pistas descubiertas. Si son iguales la cantidad de palabras adivinadas y las pistas mostradas se considera empate.

Dinámica del juego

1. Para comenzar a jugar, el usuario debe elegir una longitud de palabra del conjunto de palabras disponibles: (Son ejemplos, se pueden cargar otras palabras y otras longitudes)
 - Longitud 7: (gaviota, informe, revista, esquema)
 - Longitud 8: (ambiente, historia, personas)
 - Longitud 10: (calendario, transporte, desarrollo)
2. Se deben tener contadores con las letras que adivina el usuario y con las pistas que muestra la aplicación. Con cada letra correcta el jugador suma un punto, si la letra no es correcta se suma un punto a las pistas mostradas. Las letras duplicadas suman un punto. Si la pista esta duplicada se muestran todas las ocurrencias. La pista siempre comienza por la primera letra de la palabra y continúa en forma secuencial hasta que se completa la palabra.
3. Una vez seleccionada la longitud de la palabra se inicia el juego. Se debe desplegar en pantalla los espacios donde se irán ingresando las letras. Ejemplo el jugador selecciona longitud 7 palabra aleatoria: **gaviota**: _ _ _ _ _ _ _
4. El jugador siempre comienza la partida, ingresando una letra.

Ejemplo de juego



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco
Facultad de Ingeniería
LABORATORIO DE PROGRAMACIÓN Y LENGUAJES

Laboratorio Nro. 1: Tecnología de desarrollo Web del lado del cliente

1	Jugador Letra: a : _ a _ _ _ a	Letra adivinada: 1
2	Jugador Letra: h la letra no está.	
3	Mostrar Primera pista letra g: g a _ _ _ a	Letra Pista: 1
4	Jugador Letra: i: g a _ i _ _ a	Letra adivinada: 1 + 1 = 2
5	Jugador Letra: t: g a _ i _ t a	Letra adivinada: 1 + 1 + 1 = 3
6	Jugador Letra: p: la letra no esta	
7	Mostrar segunda pista letra v: g a v i _ t a	Letra Pista: 1 + 1 = 2
8	Jugador Letra: o: g a v i o t a	Letra adivinada: 1 + 1 + 1 + 1 = 4

Resultado: Ganador el Jugador

Nota: observar que las pistas mostradas fueron: g y v; es decir, primera letra y tercera letra de la palabra, porque la segunda letra ya había sido elegida por el jugador.

5. Al finalizar debe presentarse un mensaje indicando quien es el ganador

Ejemplo: "Jugador XXX ganaste la partida con el puntaje: n !!!!!" o
 "Jugador XXX perdiste intenta nuevamente!!!!!" o
 "Jugador XXX empataste la partida con el puntaje n !!!!!"

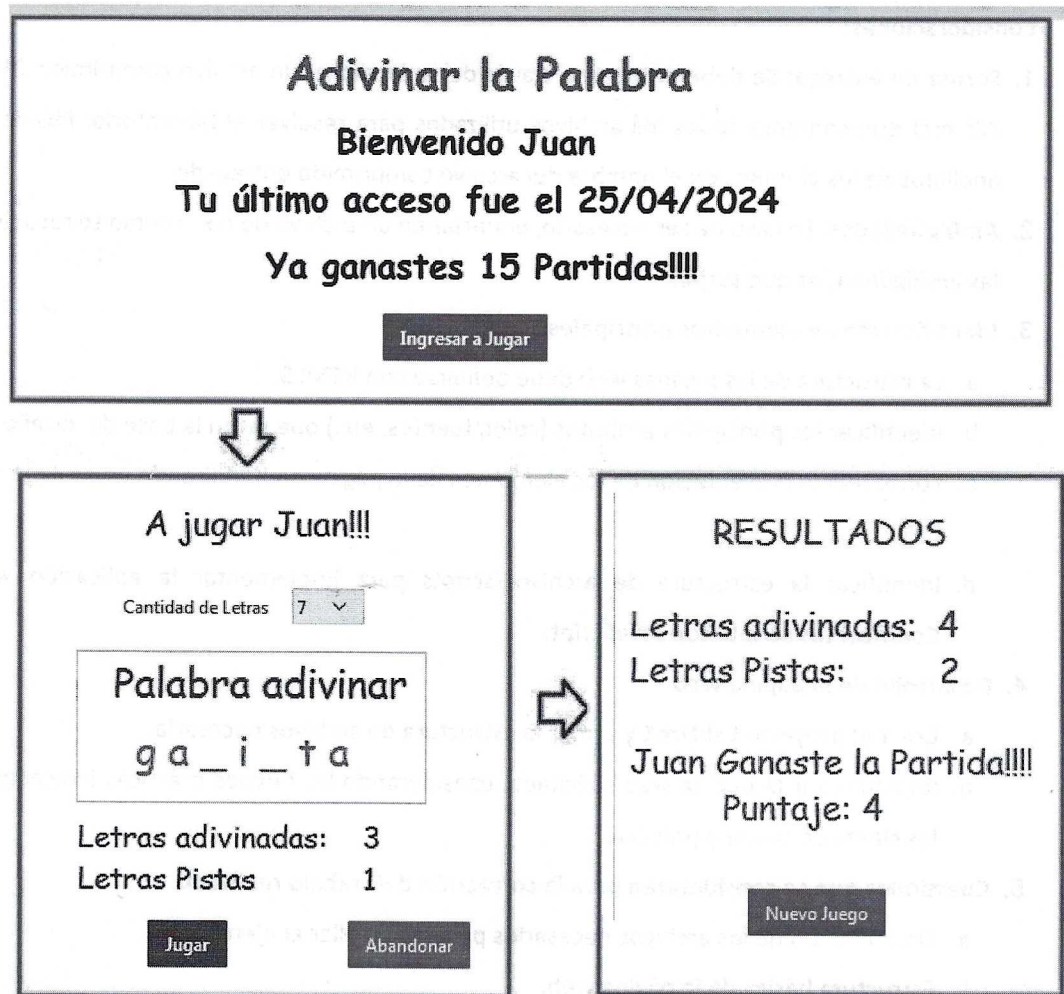
6. El jugador debe tener la posibilidad de: Iniciar el Juego y abandonar el juego.

Ejemplo: Tener en cuenta que es un ejemplo de la información mínima que debe contener la aplicación, se espera que haga uso de su creatividad para diseñar la aplicación.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco
Facultad de Ingeniería
LABORATORIO DE PROGRAMACIÓN Y LENGUAJES

Laboratorio Nro. 1: Tecnología de desarrollo Web del lado del cliente



Se pide diseñar una página web que permita a un visitante jugar el juego adivina la palabra y para esto:

1. El jugador debe identificarse en la aplicación con el nombre usuario y recibir el mensaje de bienvenida esperado.
2. Se le debe dar la posibilidad al usuario de iniciar un juego o abandonarlo.
3. Una vez que el jugador inicia un juego, se debe mostrar una página con los elementos necesarios para ejecutar el juego.
4. El jugador debe poder jugar una partida e ir viendo el puntaje obtenido con cada intento.
5. Al finalizar el juego la aplicación realiza el cálculo final del puntaje obtenido e informa el resultado al jugador con el mensaje correspondiente.



Universidad Nacional de la Patagonia San Juan Bosco
Facultad de Ingeniería
LABORATORIO DE PROGRAMACIÓN Y LENGUAJES

Laboratorio Nro. 1: Tecnología de desarrollo Web del lado del cliente

Consideraciones:

- 1. Forma de entrega:** Se debe entregar a través del aula virtual un archivo comprimido (RAR, ZIP, etc) que contenga todos los archivos utilizados para resolver el laboratorio. Incluir los apellidos de los alumnos en el nombre del archivo comprimido entregado.
- 2. Ambigüedades:** En caso de ser necesario, enunciar en un archivo de texto como se resuelven las ambigüedades que surjan.
- 3. Identificación de elementos principales**
 - a. La estructura de las páginas web debe definirse con HTML5.
 - b. Identificar los principales atributos (color, fuentes, etc.) que serán la base del diseño.
 - c. Formatear la presentación de los elementos de la página web utilizando hojas de estilos CSS.
 - d. Identificar la estructura de archivos/scripts para implementar la aplicación web.

Codificar los scripts con JavaScript.
- 4. Desarrollo de la página web**
 - a. Crear el proyecto **LabNro1** y armar la estructura de archivos necesaria.
 - b. Implementar la página web solicitada, considerando las buenas prácticas indicadas en las clases de teoría y práctica.
- 5. Cuestiones que se considerarán para la corrección del trabajo realizado**
 - a. Organización de los archivos necesarios para desarrollar el ejercicio.
 - b. Estructura básica de la página web.
 - c. Estética de la página web y de los elementos que la componen.
 - d. Programación correcta de los scripts necesarios para realizar lo solicitado en el enunciado.