PROCEDIMIENTO

DEFINIR variables para elementos del DOM (botones, contenedores, alertas, etc.)

FUNCION mostrarQuiz()

OCULTAR vista de inicio

OCULTAR botón “Start Quiz”

MOSTRAR vista del conruso

MOSTRAR botón “Volver al Inicio”

MOSTRAR botón “Next”

FUNCION mostrarInicio()

OCULTAR vista del concurso

OCULTAR botón “Volver al Inicio”

MOSTRAR vista inicio

MOSTRAR botón “Start Quiz”

FUNCION reiniciarQuiz() //La función reiniciarQuiz “resetea” el concurso en cualquier momento y devuelve al comienzo

FUNCION reiniciarQuiz()

ASIGNAR el índice a la posición 0

DECLARAR la variable “preguntas” como un array vacío para introducir datos

LIMPIAR preguntas y respuestas previas con .innerHTML=””

OCULTAR botón “Next”

MOSTRAR botón “Start”

MOSTRAR contenedor preguntas

OCULTAR alerta (aparece al final del concurso)

ASIGNAR eventos

addEventListener dispara mostrarQuiz al presionar el botón “Start Quiz”

addEventListener dispara mostrarInicio al presionar el botón “Volver al Inicio”

DECLARAR la variable let para colocar el indice de las preguntas en la primera posicion = 0

DECLARAR la variable let preguntas = [] para almacenar las preguntas

FUNCION Async getAPIInfo() para hacer una petición a la API con axios. Manejar la respuesta

de la promesa con async/await:

INTENTAR:

Coge la info de la base de datos a través de “get” y guardar en la variable const datosApi.

Definir la info para guardar en la variable “preguntas”

currentQuestionIndex = 0 (primera pregunta)

carga la primera pregunta

Si ERROR, console.log (“Error”)

ASIGNAR evento al boton “Start”

FUNCIÓN mostrarAlerta()

desocultar alerta

ASIGNAR evento al boton “Next”

AVANZAR el contador una posicion cada vez

SI el indice es menor que el numero total de preguntas, cargar la pregunta en la siguiente

posicion

SI NO, mostrar alerta de fin de concurso.

FUNCIÓN cargarPreguntasYRespuestas.

PASAR a la function el parametron “pregunta” para acceder a los datos

.innerHTML muestra pregunta en pantalla

.innerHTML = “” Limpia respuestas anteriores

FUNCIÓN combiner respuestas

CONCATENAR preguntas y respuestas y generar un array

GENERAR un número aleatorio usando rango [0-1[ con math.random() para generar respuestas correctas en distintas posiciones

FOREACH entra en cada una de las respuestas para generar un botón individual y asignarle una clase.

“TRUE” marca la respuesta como correcta si es correcta.

ASIGNAR un evento al click del botón para pasar a la siguiente pregunta.

FUNCIÓN seleccionarRespuesta(evento)

OBTENER el botón que el usuario ha clicado (selectedButton)

VERIFICAR si el botón tiene la marca de "respuesta correcta"

SI la respuesta es correcta ENTONCES

CAMBIAR el color de fondo del botón a verde

SINO

CAMBIAR el color de fondo del botón a rojo

Para cada botón de respuesta en la pantalla

SI el botón es la respuesta correcta ENTONCES

PONER borde verde al botón

DESACTIVAR el botón (para que no se pueda volver a hacer clic)

MOSTRAR el botón "Siguiente"