

# Segundo parcial - Desarrollo web

30 / 10 / 2020



Universidad del  
Rosario



MACC  
Matemáticas Aplicadas y  
Ciencias de la Computación

Bienvenido a tu segundo parcial de desarrollo web, en este parcial evaluaremos los conceptos más importantes de HTML, CSS y Javascript para desarrollo front-end. Te deseo un excelente tiempo de parcial y espero que aprendas mucho.

Al finalizar tu examen, envía la carpeta comprimida de tu proyecto o un link a un repositorio de github al aula virtual.

## Parte 1 - Revisión teórica (máximo 10 min)

1- Describe brevemente cuál es la ventaja de utilizar web components en nuestros proyectos y cuál es su relación con los frameworks actuales.

2- Describe brevemente qué significa que javascript funcione de forma asíncrona.

## Parte 2 - Revisión práctica (1 hora y 30 minutos)

En el siguiente repositorio podrás encontrar el minijuego de gatitos que fué estudiado a profundidad en el taller preparcial. (Puedes usar el minijuego que construiste resultado del segundo pre-parcial)

<https://github.com/DoritaSuarez/segundoPreparcial.git>

Ahora haremos que el nivel 1 de gatitos responda a la habilidad del jugador. Vamos a hacer que la puntuación sea un referente de cuántas casillas debería tener el juego.

### Nivel 1 - Habilidad del jugador - CSS

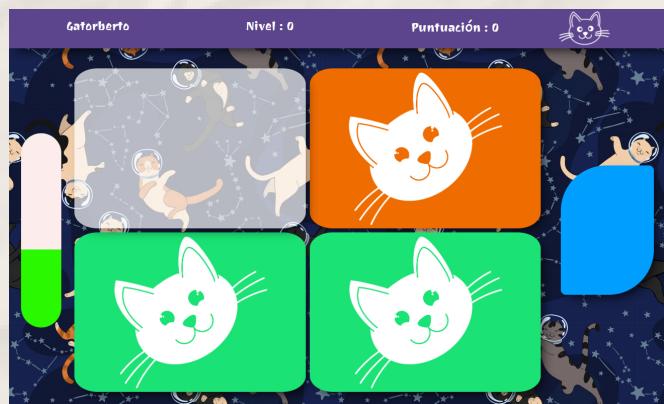
1. Modifica la disposición de la cuadricula para que tengamos una cuadricula de 2 filas y dos columnas.



2. En la franja superior, crea un nuevo elemento llamado nivel, en donde almacenaremos la información del nivel del jugador.



3. En el panel izquierdo vamos a crear la barra de avance, para ello, en HTML, crea un div hijo del elemento cuya clase es “espacio juego”. A este nuevo div le dejarás como clase “a” (ya está creada en css). Crea un elemento hijo de “a” con clase “barra-vacia”. Crea un elemento hijo de “barra-vacia” con clase “barra-llena”. Completa las propiedades en CSS para que se vea como en la imagen.

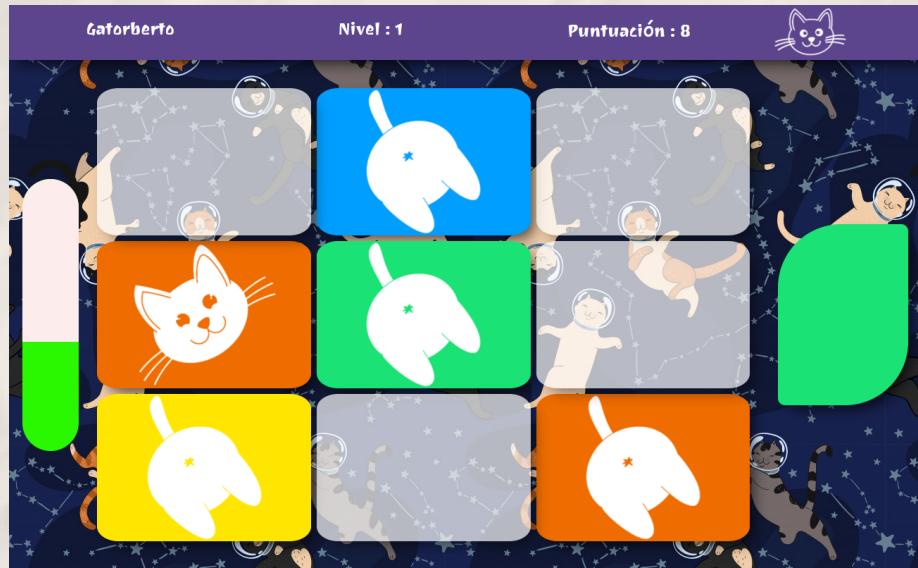


## Nivel 1 - Habilidad del jugador - Lógica del juego

1. Haz que cada vez que el jugador complete 5 puntos, la cuadricula se aumente en una fila o una columna, para ello, modifica el web component de casilla gatito, para incluir esta interacción donde se actualiza la cantidad de puntos.



2. Ahora, haz que se modifique también el nivel del jugador acorde a la puntuación (Suma 1 nivel cada vez que completa 5 puntos)



3. Ahora, haz que la barra crezca a medida que el jugador aumenta un punto, esto lo consigues modificando las propiedades de css en el callback de la función que implementaste en el paso 1



4. Finalmente haz que el tiempo que se puede dar click a los gatitos decreza a las 5/6 partes del tiempo anterior cada vez que se avanza un nivel a partir del tercer nivel, así el jugador verá cómo se incrementa la dificultad también en el tiempo de respuesta.

**Si llegaste hasta aquí, ¡felicitaciones! Ahora  
tenemos una forma de medir la habilidad de los  
jugadores de gatitos gracias a ti!**