

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 diferencia entre usar **jquery** y **querySelector** en nuestros proyectos.

2- Describe brevemente cuál es la diferencia entre usar **callbacks** y **promesas** en nuestros proyectos.

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>

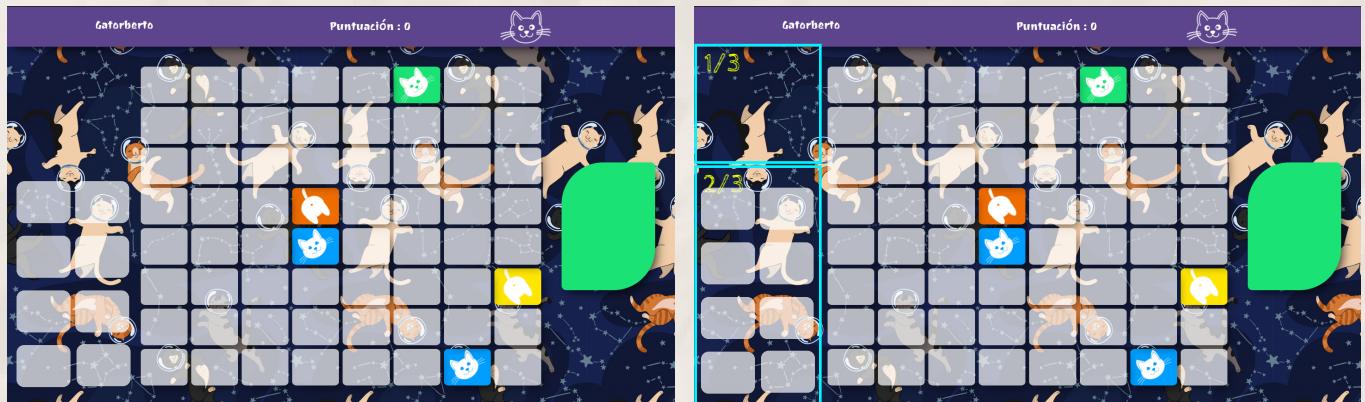
Ahora implementaremos el segundo nivel de gatitos. En este nivel, el jugador deberá hacer coincidir un nuevo conjunto de casillas con la forma del gatito (cola o cara).

Implementando el segundo nivel de gatitos - CSS

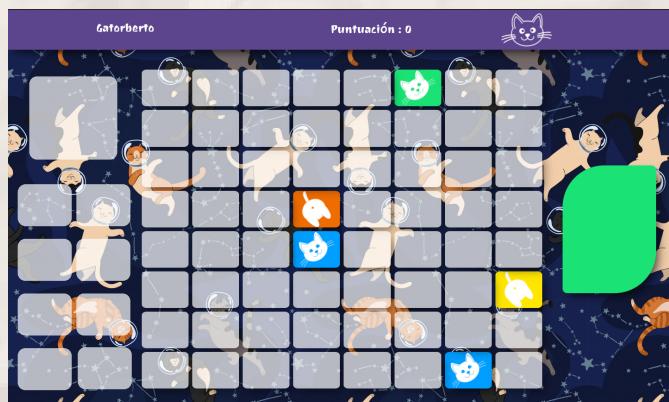
1. Modifica la disposición del tablero y las casillas para que el panel de la izquierda quede al doble de su tamaño actual



2. Crea un sistema de cuadriculas de 4 filas y dos columnas iguales a las que ya creaste anteriormente, de forma tal que la parte superior conserve 1/3 del espacio y la otra el restante.



3. Crea un div vacío centrado en la parte superior del panel izquierdo que servirá como nuestra carta de referencia

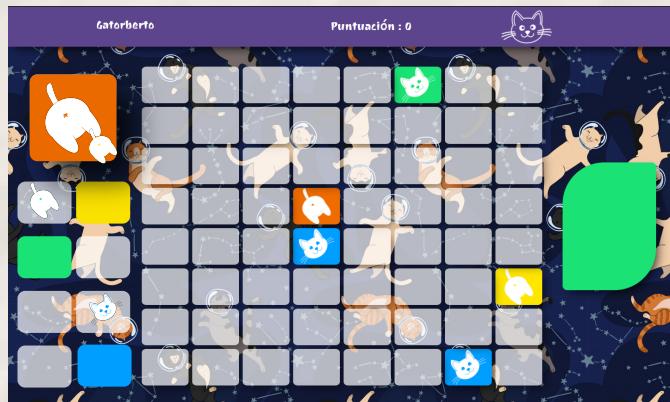


Implementando el segundo nivel de gatitos - Lógica del juego

1. Haz que la casilla superior cambié su background a cualquier combinación de las caras, colas y colores



2. Ahora, haz que cambie cada 2 segundos usando callbacks o promesas.
3. Haz que tres de las casillas se llenen cada dos segundos con cualquier combinación de gatitos (caras-colas-colores) igual que en el nivel anterior.



4. Implementa un método dentro del web component de **casilla-gatito** para que cuando la forma del gatito (cola-cara) coincida con la de la carta de referencia, la puntuación aumente una unidad, si no, que la puntuación se reinicie.
5. Cuando realizas **el paso 4** las casillas del centro y del panel de la izquierda están sumando y reiniciando los puntos en simultáneo para las dos cartas de referencia, para solucionar este bug, incluye un atributo que se llame **nivel** en **casilla-gatito**, puede tomar el valor 1 o 2. Si el nivel es 1 el método asociado al click debe ser **changeCard()** y si es nivel 2, debe ser el método creado en el paso 4.
6. Una vez creado el atributo debes buscar el lugar donde creaste cada una de las cartas y usar **setAttribute("nivel", 1);** y **setAttribute("nivel", 2);**

Si llegaste hasta aquí, ¡felicitaciones! Ahora tenemos dos niveles de gatitos gracias a ti!