

Tfno. 988788470, Fax 988227935



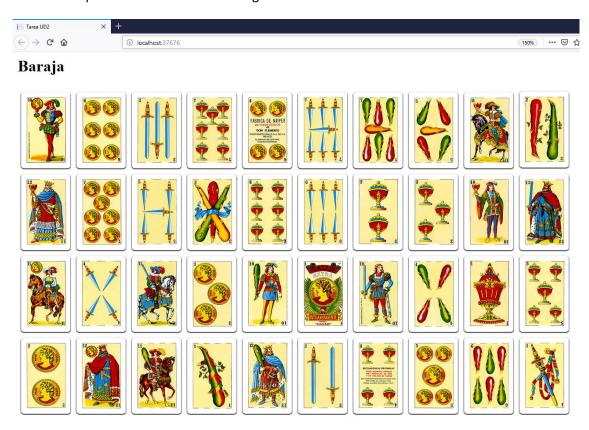


Tarea UD2.

En la segunda unidad, una vez instaladas nuestras herramientas, hemos hecho un pequeño repaso de lo aprendido en el módulo programación. La idea ha sido repasar estos conceptos, al tiempo que introducíamos como se implementan en C#, lenguaje que usaremos durante todo el curso.

La tarea de esta unidad, por lo tanto, es más una tarea de programación genérica, ya que será a partir de la unidad 3 cuando empecemos a centrarnos sólo en aspectos más específicos del desarrollo de aplicaciones web.

Se pide que realicemos una pequeña página que muestre una baraja de cartas en la pantalla. El resultado esperado debe ser similar al siguiente:



Requisitos:

- Debemos implementar una clase Baraja, que almacene las cartas y que implemente un método Barajar(). Tendremos también una clase Carta que almacena su palo y su número.
- Cada vez que refresquemos nuestra página, las cartas serán barajadas de modo que aparezcan en diferentes posiciones cada vez.

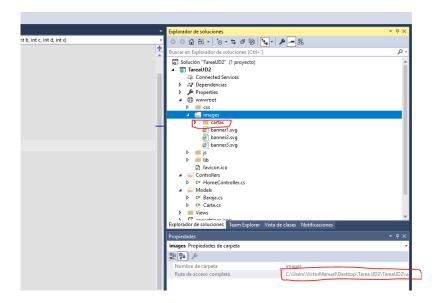




CIFP A Carballeira-Marcos Valcárcel Rúa A Carballeira s/n Ourense CP 32002 Tfno. 988788470, Fax 988227935

Orientaciones:

 Las imágenes de las cartas podrán descargarse en la plataforma. Para que puedan ser utilizadas en nuestra aplicación ASP.Net debemos copiar la carpeta con las imágenes de las cartas dentro de la carpeta wwwroot/images.



La carpeta con las imágenes de las cartas debe ser copiada **directamente** en el directorio correspondiente del proyecto, **no** arrastrando la carpeta en Visual Studio. Al seleccionar la carpeta se puede ver la ruta física de la misma. Además, haciendo click con el botón derecho en la carpeta desde Visual Studio tendremos una opción "Abrir carpeta con el explorador de archivos" que directamente abrirá una ventana con la carpeta, de modo que podamos copiar ahí nuestras imágenes.

• Para mostrar las cartas en la página utilizaremos una tabla de 4 filas y 10 columnas.