

Nombre y Apellido:

Firma:

Mediante el uso de las tecnologías Html, Javascript y Css, implementar un juego web en el que dadas 3 cartas vueltas del revés, se apueste por aquella (hacer click) que se considere contiene el “**AS DE OROS**”, la cual será elegida aleatoriamente por la máquina en cada jugada.

Así, inicialmente se dispondrá de 3 unidades de dinero, incrementándose o decrementándose éstas en 1 unidad con cada jugada acertada o fallada respectivamente. El juego finalizará cuando el dinero disponible sea de 0 (adicionalmente se dispondrá de un enlace de recarga de página para volver a iniciar todo por completo).



Implementar un diseño basado en capas o tablas para mostrar los distintos elementos de la página, estableciéndose la lógica funcional de la misma mediante el control de eventos “onclick” de Javascript, conjuntamente con el uso del parámetro *event* o *this* para identificar la carta pulsada, además de las sentencias de control, arrays o de cualquier elemento que se considere necesario.

Utilizar las distintas funciones DHTML (document.getElementById(“identificador”)) y el control dinámico de estilos y propiedades que puede ofrecer JavaScript para el DOM (.style.display=“none” “block” / .src=“imagenes/carta.jpg”) que permita a la aplicación responder a las acciones del usuario.

Emplear el código Css que se considere necesario para dotar de un adecuado aspecto visual a la página.

NOTA: se permite elaborar el ejercicio eligiendo otros juegos de azar como es el caso de una “máquina tragaperras (combinaciones de 3 rodillos donde se muestran imágenes de frutas)” o “el juego de los trileros (qué cubilete esconde en su interior el garbanzo o bolita)”.