

Desarrollo Web en Entorno Cliente

Entregable 1^a

Evaluación - Parte 2

Actualizado Octubre 2020

Licencia





Reconocimiento – NoComercial - CompartirIgual (BY-NC-SA): No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Nomenclatura

A lo largo de este tema se utilizarán distintos símbolos para distinguir elementos importantes dentro del contenido. Estos símbolos son:

 **Importante**

 **Atención**

 **Interesante**

ÍNDICE DE CONTENIDO

1. Actividades	3
2. Autores (en orden alfabético)	4

ENTREGABLE 1ª EVALUACIÓN - PARTE 2

! **Atención:** intentad que el programa sea lo más claro y estructurado posible, así como incluir comentarios en sitios clave para facilitar la comprensión del mismo.

! **Atención:** Para considerar un ejercicio realizado, no basta únicamente con entregar el código. El alumno ha de SER CAPAZ de defender su ejercicio a petición del profesor y SER CAPAZ de realizar pequeñas modificaciones relacionadas con el mismo, con el fin de demostrar la adquisición de conocimiento y evitar cualquier sospecha de copia.

La copia se castiga con el suspenso del módulo completo.

1. ACTIVIDADES

Plazo de entrega: hasta el 30 de noviembre de 2020 a las 12:00.

Peso de la nota: 20% de la nota total (Total nota entregables 35% de la nota).

Instrucciones del entregable

Nuestra práctica debe contener los siguientes elementos:

1) Un campo de un formulario donde introducir nuestro nombre y un botón “Introducir nombre”. Al pulsar este botón, si el campo de texto tiene menos de 4 letras mostrará el mensaje “El nombre debe tener 4 o más letras” mediante un alert. Si supera las 4 letras pero tiene algún número, aparecerá un alert diciendo “Números no permitidos”.

Si las dos anteriores comprobaciones son correctas, se realizará una comprobación enviando por AJAX y usando el método POST dicho nombre a la URL

<https://apuntesfpinformatica.es/DWEC/entregable1-2.php> y si responde OK se cambiará dicho nombre en el elemento HTML (como se indica más adelante), pero si responde ERROR se mostrará un alert pidiendo que el número letras sea impar.

Si finalmente todo es correcto, se modificará algún elemento HTML (por ejemplo, un p dentro de un div) para que muestre el mensaje (“A luchar héroe :” + nombre) y activará un botón llamado “Jugar”.

Si el botón “Introducir nombre”, se pulsa más de una vez, se repetirá el proceso.

2) Habrá un botón “Jugar”, inicialmente deshabilitado y que se habilitará cuando se introduzca un nombre con éxito (ver apartado anterior).

Este botón generará una tabla de 10x10. Cada celda contendrá una imagen de un suelo, excepto la más arriba a la izquierda que contendrá “a nuestro héroe” y la mas abajo a la derecha que contendrá un cofre.

Para las imágenes podéis usar imágenes que os gusten o “tileset” de algún video juego. Un ejemplo este <https://www.sprisers-resource.com/snes/legendofzeldaalinktothepast/sheet/28736/>

Al pulsarse el botón “Jugar”, desaparecerá el botón “Introducir nombre” y aparecerá un botón “Tirar dado” y una imagen para el dado.

3) El botón “Tirar dado” y su imagen asociada (Que inicialmente mostrará uno en el dado). Al pulsar “Tirar dado”, se obtendrá un número aleatorio entre el 1 y el 6, cambiandose la imagen del dado por la del número obtenido.

Cada vez que tiremos el dado se actualizará un contador de tiradas realizadas.

Además en la tabla de las imágenes, se pondrá de color rojo las casillas a las que el héroe podría mover (Suponemos el héroe solo puede moverse en horizontal y vertical).

Para cambiar a rojo, se puede cambiar el borde a ese color o cambiar la imagen por alguna imagen roja, como queráis.

Si hacemos click en una de ellas, el héroe se moverá a ella, dejando una casilla de suelo donde estaba anteriormente el héroe y quitando cualquier casilla en rojo.

Si la casilla a la que llega el héroe es el cofre, se mostrará con un alert el mensaje “Héroe, has llegado al cofre en “+numeroTiradas+” tiradas”.

4) Al ganar, habrá que comprobar si en el LocalStorage hay guardado un valor “recordTiradas”.

Si no lo hay, se mostrará un mensaje “Héroe, has establecido un récord de tiradas con “+numeroTiradas+” tiradas”. Y se actualizará el valor “recordTiradas”.

Si si lo había, deberéis mostrar un mensaje si no ha superado el récord de tiradas mínimas (“Récord no superado, el actual récord es “+recordTiradas) o si lo ha superado, mostrar otro mensaje similar al primero y actualizar el valor de “recordTiradas”.

5) Se permite realizar la tarea usando el llamado “desarrollo” usando Javascript clásico. No obstante, todo el que demuestre en su entrega que ha seguido lo establecido en la “UD10. Javascript: del desarrollo clásico al desarrollo moderno” , **se le sumarán 0.75 puntos extra** (sobre 10) a la nota del entregable.

Nota: en futuras evaluables se requerirá trabajar de este modo.

6) Al finalizar el entregable se debe enviar mediante una “tarea” en nuestro Moodle, un enlace al repositorio GitHub privado con los ejercicios realizados y permiso para la cuenta de GitHub sergarb1.

2. AUTORES (EN ORDEN ALFABÉTICO)

A continuación ofrecemos en orden alfabético el listado de autores que han hecho aportaciones a este documento:

- García Barea, Sergi