

ENTREGABLE 1ª EVALUACIÓN - INDIVIDUAL

Desarrollo Web entorno cliente
CFGS DAW

Sergio García Barea
sergio.garcia@ceedcv.es
2019/2020

Versión:191010.0931

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.Boletín de ejercicios..... | 3 |
|-------------------------------------|----------|

ENTREGABLE 1ª EVALUACIÓN - INDIVIDUAL

1. BOLETÍN DE EJERCICIOS

Este entregable se realiza de forma individual.

☞ Intentar que el programa sea lo más claro y estructurado posible, así como incluir comentarios en sitios clave para facilitar la comprensión del mismo. No hacerlo conllevará penalización.

☞ La entrega de estos ejercicios se realizará mediante vuestra cuenta BitBucket/GitHub.

☞ 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.

Plazo de entrega: hasta el 24 de noviembre de 2019.

Peso de la nota: 10% de la nota (Total entregables 35% de la nota).

Nuestra practica 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 <http://hispabyte.net/DWEC/entregable1.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 más 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 un uno en el dado). Al pulsar **“Tirar dado”, se obtendrá un número aleatorio entre el 1 y el 6**, cambiándose 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”.