

Desarrollo Web en Entorno Cliente

Entregable 2^a

Evaluación - Parte 1

Actualizado Diciembre 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 2ª EVALUACIÓN - PARTE 1

! **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 25 de enero de 2021 a las 12:00.

Peso de la nota: 15% de la nota total (Total nota entregables 35% de la nota).

Carmen Sandiego – Misión IV

Debéis entregarme:

- **Misión 4:** realizar las modificaciones pedidas de dos de los tres juegos realizados con Phaser-CE que se han propuesto como ejemplo.

Instrucciones del entregable

- 1) Debéis registraros en www.aprendeaprogramar.org y acceder a la misión correspondiente
- 2) Los ejercicios de este entregable deben realizarse usando **Javascript ES6**. No se podrá utilizar jQuery ni otros frameworks.
- 3) El uso del repositorio debe ser el adecuado (debe ser un sistema de control versiones, no “un lugar donde subir el resultado final. No usarlo correctamente será penalizado en la nota de forma severa.
- 4) El código debe estar ampliamente comentado (no hace falta explicar que es un if un for, etc. pero si la funcionalidad, las cosas destacadas, funcionamiento funciones, etc...), incluyendo ejercicios sencillos. El no comentarlo adecuadamente será penalizado.
- 5) 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.

Los videos son de visualización recomendada, pero no es obligatorio visualizar todos ni se controlará si se han visto o no. Cualquier duda (siempre que no sea de la resolución de los ejercicios) como dudas técnicas, sobre videos, sobre enunciados, etc. la podéis plantear en los foros de Moodle.

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