

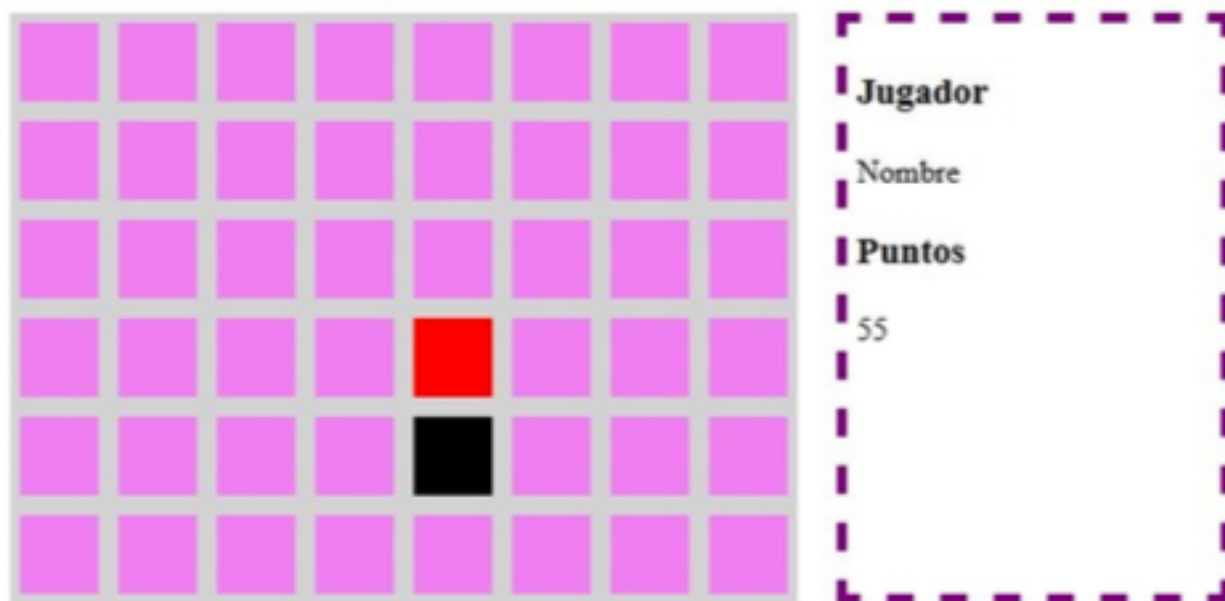
Práctica final JavaScript: Videogame

Entrega

Esta práctica es evaluable y su entrega es obligatoria. Todos los ficheros necesarios se encuentran en un .zip subido al aula virtual. Se deben de entregar todos los ficheros, aunque no hayan sido modificados. Así mismo, se debe de incluir un documento en el que se listen y expliquen los cambios realizados.

Planteamiento del supuesto

Disponemos de un videojuego en el que el objetivo es acumular puntos. El jugador suma puntos cuando pincha en la casilla resaltada, y pierde puntos cuando pincha en otras casillas.



Basándonos en el videojuego inicial, debemos añadir un formulario de control, permitiendo al jugador cambiar su nombre, la cantidad de puntos que obtiene cuando pincha en la casilla correcta, y la cantidad de puntos que pierde cuando pincha en la casilla incorrecta.

Evaluación

1. Formulario de control, 5 puntos, divididos de la siguiente manera:
 - (1p) El nombre empieza por una letra, y está compuesto únicamente por caracteres alfanuméricos.
 - (1p) Los puntos por acierto son un entero positivo.
 - (1p) Los puntos por fallo no superan a los puntos por acierto.
 - (1p) Si alguno de los valores no es válido, se muestra un mensaje avisando al usuario.
 - (1p) Los valores (nombre, puntos por acierto, y puntos por fallo) se actualizan correctamente cuando el jugador pincha en el botón.
2. Personalización del videojuego con código JavaScript adicional (2 puntos).

- Modificar el código para que el videojuego se comporte de manera diferente. La puntuación dependerá de la complejidad del cambio (o cambios) introducidos. A continuación se sugieren algunos posibles cambios, pero cualquier modificación será evaluable.
 - La dificultad se incrementa al pinchar en la casilla correcta.
 - Cinco aciertos consecutivos otorgan puntos adicionales.
 - Dejar que un objetivo pase sin ser acertado resta puntos.
 - El juego no se inicia hasta que el jugador pincha en un botón.
 - Si los cambios realizados al código son de gran envergadura o complejidad, se podrán obtener puntos adicionales, teniendo en cuenta que la calificación máxima que se puede obtener en esta práctica es un 10.
3. Personalización adicional (3 puntos).
- Cualquier tipo de personalización adicional será evaluable. Esto principalmente incluye cambios en la presentación visual del videojuego mediante CSS.