

La entrega consiste en hacer un programa que simule una carrera de dos animales:

- 1.- Buscar en internet dos imágenes que representen los dos animales.
- 2.- Las dos imágenes aparecerán a la izquierda de la pantalla, una por encima de otra.
- 3.- Habrá 4 botones en la parte inferior:
 - El primer botón pondrá los animales en el punto de partida.
 - El segundo botón dará inicio a la carrera y ambas imágenes se pondrán en movimiento. Ambos animales irán corriendo a la vez. Cuando lleguen al final de la ventana, volverán al inicio y seguirá el proceso. Nunca se paran hasta que no se pulse un botón de Stop.
 - El tercer botón dará inicio a la carrera y ambas imágenes se pondrán en movimientos, pero el segundo animal irá más rápido que el primero y por lo tanto debe llegar antes al final de la ventana. Cuando lleguen al final de la ventana, volverán al inicio y seguirá el proceso. Nunca se paran hasta que no se pulse un botón de Stop.
 - El cuarto botón parará la carrera.
- 4.- Tener en cuenta que cuando pulsemos el botón 2 de inicio de carrera “de empate”, el botón 3 de deshabilitará. Así mismo, cuando pulsemos el botón 3 de inicio de carrera “con ganador”, el botón 2 se deshabilitará. Ambos botones se habilitarán al pulsar el botón comenzar.

NOTAS DE ENTREGA:

- 1.- El código js debe estar en un fichero independiente, NO dentro de la página html.
Se aconseja poner las imágenes juntas en una carpeta, por ej: /images y el código javascript en otra carpeta, por ej: /js.
- 2.- Todas las funciones que se utilicen deben ser **funciones flecha**.
- 3.- El código debe estar comentado.
- 4.- El código fuente debe subirse a un repositorio (gitLab, gitHub, ..) En la entrega de Moodle tendréis que compartir la url de acceso a la práctica.

