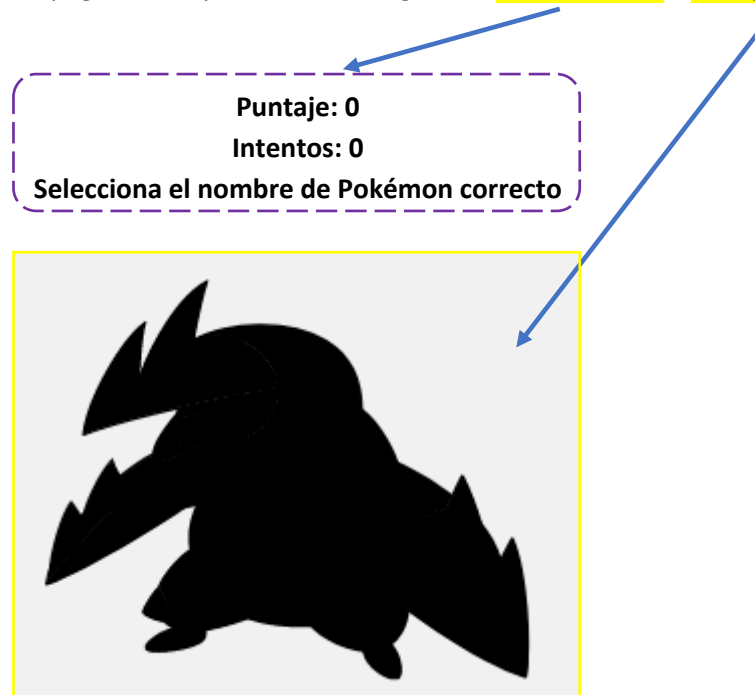


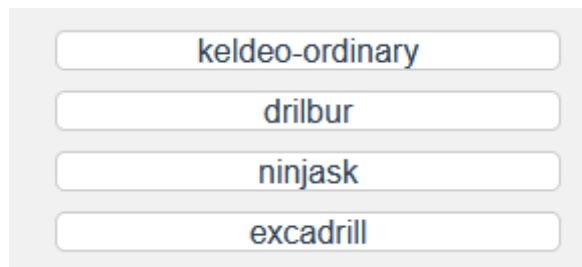
Juego POKÉMON

- 1) Desarrollar un juego en una página web que muestre el siguiente **"texto inicial"** e **"imagen inicial"**:



Nota: Considerar que se debe visualizar los rectángulos azul y amarillo con los mismos estilos de la imagen en su página web.

Adicional debajo de la imagen, se debe mostrar 4 botones con los siguientes nombres de Pokémon:



Nota: Aplicar estilos para que visualmente sean iguales los 4 botones.

La opción correcta es: **excadrill**

- 2) Cuando el usuario seleccione la opción correcta, presentará un mensaje en la página que indique lo siguiente:

Felicitaciones, has seleccionado la opción correcta

Este mensaje debe tener los siguientes estilos:

- Background de color: **azul**
- Un borde con línea: **solida**
- Un tipo de letra: **"Times New Roman", Times, serif**

Cuando se seleccione la opción correcta la **"imagen inicial"** debe cambiar a la siguiente:



Se debe actualizar el puntaje según las siguientes opciones:

- Si fue en el intento 1: **5**
- Si fue en el intento 2: **3**
- Si fue en el intento 3: **1**

El intento se va sumando (+1) y actualizando luego de seleccionar la opción.

Si en el intento 3 no seleccionó la opción correcta se debe reiniciar el juego (descrito en 4).

- 3) Cuando el usuario seleccione cualquier otra opción que no sea la correcta, presentará un mensaje en la página que indique lo siguiente:

Pokémon incorrecto, intentalo nuevamente

Este mensaje debe tener los siguientes estilos:

- Background de color: **rojo**
- Un borde con línea: **solida**
- Un tipo de letra: **"Times New Roman", Times, serif**

El intento se va sumando (+1) y actualizando luego de seleccionar la opción.

Si en el intento 3 no seleccionó la opción correcta se debe reiniciar el juego (descrito en 4).

Nota: Los mensajes de 2 y 3, deben presentarse luego de los 4 botones.

- 4) Adicional la página web siempre tendrá un quinto botón que permita **reiniciar el juego**, es decir regresar a la **"imagen inicial"** y **"texto inicial"**, y ocultar los mensajes de opción correcta e incorrecta.

Nota: La declaración de JS y CSS debe ser realizada en archivos externos.

Subir todo el código desarrollado a un nuevo repositorio de GitHub creado exclusivamente para la prueba.

Notas generales:

1. Subir todo el código desarrollado a un nuevo repositorio de GitHub creado exclusivamente para la prueba, con el nombre: **ejerciciou1_pw_p6_ec** (donde **ec** representa la primera letra de su nombre y apellido).
2. Aplicar los conceptos de HTML5, CSS3 y JS.
3. El ejercicio es individual y de existir sospecha de copia se anula la nota completa de la prueba (teórica y práctica).