

Examen 2ºEvaluación – (DWECC -- DAW2)

Ejercicio 1 (100%) → Imaginemos que necesitamos un pequeño programa para ayudar al árbitro de un partido de fútbol a almacenar los goles anotados en el mismo.

Empecemos creando la estructura del HTML...

Para ello, deberá aparecer un título H1 donde ponga: “ACTA DEL ENCUENTRO”. Además, necesitamos un primer INPUT en el que el árbitro introduzca el dorsal del jugador que ha metido el gol (del 1 al 99) y un segundo INPUT donde se introduzca el minuto exacto de dicho gol (un partido de fútbol dura 90 minutos).

Además, debajo, aparecerán dos INPUT cuyo type= “radio” (uno por cada equipo) para que el árbitro pueda marcar a quién le va asignar el gol. Obviamente, NO podrá marcar los dos a la vez. **Se puede configurar de manera rápida con un atributo del propio HTML.**

☒ Equipo Local ☐ Equipo Visitante

Finalmente, más abajo, deberá aparecer un botón de “Añadir gol”.

Después de todo ello, aparecerán dos títulos H2 en los que se ponga “Equipo Local” por un lado, y “Equipo Visitante” por otro.

Pasemos a dar funcionalidad con JS...

La idea como podrás imaginarte es, que cuando el árbitro haga click al botón de Añadir Gol, se añada a la parte correspondiente del acta el siguiente texto:

“Gol del dorsal NºXX en el minuto MM”.

Todo ello deberá añadirse mediante código JS **propios del DOM.**

Por último, crea un botón más en tu HTML, el cual ponga “Mostrar Resultado”, y cuya función únicamente sea mostrar en un ALERT el resultado que se tiene en ese momento **SIN UTILIZAR NINGÚN TIPO DE CONTADOR.** Por ejemplo:

“El resultado en estos momentos es de: EquipoLocal(3) – EquipoVisitante(1)”

Por último, crea un botón que ponga “FIN DE LA ASIGNATURA DE DWECC” y que, al hacer click, simplemente se guarde en LocalStorage dicho mensaje, quedando almacenado incluso si apaga el usuario el ordenador.

* **Nota:** Se puede utilizar y consultar cualquier página web de ayuda, ejercicios de clase o prácticas realizadas. **Lo más importante es pensar las ideas, estructurarlas e ir poco a poco creándolas.**