

CICLO FORMATIVO GRADO SUPERIOR DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

Módulo: DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

EXAMEN 1 Javascript

27/10/2015

Bebé  Mosquito  y DeadMosquito 

1. Al pulsar el botón **Empezar**, aparecerá colocado de manera aleatoria un Bebé y un mosquito . El botón empezar quedará deshabilitado, hasta que finalice el juego.
2. A continuación el mosquito, de forma automática (calculando sus trayectoria) se moverá hasta la posición exacta del bebé para intentar atraparlo.
La velocidad inicial que tardará será 50 milisegundos por pixel.
3. Pulsando sobre Mosquito, en la posición del Mosquito se creará una nueva capa DeadMosquito, y Mosquito se cambiará a otra posición aleatoria y seguirá moviéndose.
4. Se incrementará el nivel. El mosquito ahora incrementará su velocidad a 50 milisegundos / nivel por pixel. Ejemplo, en el nivel 2 tardará la mitad en recorrer cada pixel y en nivel 3 tardará 1/3.
5. Si el mosquito logra situarse en la posición exacta del bebé, el juego habrá terminado, aparecerá un mensaje de GAMEOVER!. Y aparecerá nuevamente el botón **Empezar**
6. Si pulsamos nuevamente **Empezar**, se crearán de nuevo bebé y mosquito en posiciones aleatorias, desaparecerán todos los deadmosquitos y el contador de nivel estará a 1.

Evaluación:

- 0.5 → Construcción CSS y HTML
- 2 → Creación de capas (bebe, mosquito y deadmosquito)
- 2 → Movimiento capa mosquito
- 1.5 → Cambio de posición a mosquito y redirección movimiento
- 2 → Finalización de juego
- 1,5 → Empezar nuevamente (eliminación de mosquito y deadmosquito)
- 0.5 → Comentarios y claridad del código