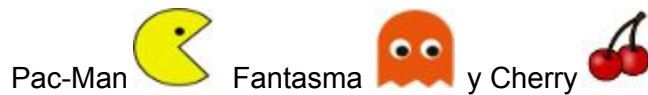


CICLO FORMATIVO GRADO SUPERIOR DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

Módulo: DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

EXAMEN 1 Javascript

27/10/2015



1. Al pulsar el botón **Empezar**, aparecerá colocado de manera aleatoria un Pacman y un fantasma . El botón empezar quedará deshabilitado, hasta que finalice el juego.
2. A continuación el fantasma , de forma automática (calculando sus trayectoria) se moverá hasta la posición exacta del pacman para intentar atraparlo.
La velocidad inicial que tardará será 50 milisegundos por pixel.
3. Pulsando sobre Pacman, conseguirá liberarse cambiándose a otra posición aleatoria.
4. Se incrementará el nivel. El fantasma 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 fantasma logra situarse en la posición exacta del Pacman, el juego habrá terminado, aparecerá un mensaje de GAMEOVER!. Y aparecerá nuevamente el botón **Empezar**
6. Si pulsamos nuevamente **Empezar**, se crearán de nuevo pacman y fantasma en posiciones aleatorias, y el contador de nivel estará a 1.

Evaluación:

- 0.5 → Construcción CSS y HTML
- 2 → Creación de capas de forma aleatoria (pacman, fantasma y cherries)
- 2 → Movimiento capa fantasma
- 1.5 → Cambio de posición a pacman y redirección fantasma
- 2 → Finalización de juego
- 1,5 → Empezar nuevamente (eliminación de fantasma y cherries)
- 0.5 → Comentarios y claridad del código