

GUÍA DE ACTIVIDAD PRÁCTICA Y/O LABORATORIO

Curso:	ITI-421 – Tecnologías y Sistemas Web I	Profesor:	Jorge Ruiz (york)
Puntos:	0	Fecha de entrega:	11/abril/2024
Puntos Obtenidos:	0	Porcentaje:	0%
		Nota:	0

• Objetivos de la actividad.

- Evaluar los conceptos generales del uso de JavaScript en el desarrollo de un sitio web, para la implementación de:
 - Efectos visuales de los contenidos o soluciones de carácter general.
 - Manipulación de datos con LocalStorage

• Instrucciones de la prueba.

Práctica para el examen Final:

- Lea cuidadosamente cada una de las preguntas o planteamientos propuestos por su profesor, y desarrolle un conjunto de ideas que le permitan dar respuesta a cada uno de los ítems solicitados.
- En caso de dudas referentes al producto final requerido, indicárlas al profesor de turno para su correcta aclaración, igualmente sobre la técnica o modelo de resolución de problemas.
- Recuerde que el trabajo debe ser cargado en GitHub.

Desarrollo con JavaScript

Problema #1

Desarrolle una página **combos.html**, la cual consiste en recolectar por parte del usuario, una orden de servicio al estilo de restaurantes de comida rápida, pero que está orientada al servicio unipersonal de una soda para una Universidad. La página debe tener la siguiente forma:

Cliente: _____

COMBO 1	COMBO 2	COMBO 3
Plato Fuerte (usar comboBox)	Opcionales (usar checkBox)	Bebida (usar radioButton)
Pollo en salsa blanca con hongos	<input type="checkbox"/> Aros de Cebolla	<input type="radio"/> Gaseosa
Costilla de cerdo agridulce	<input type="checkbox"/> Vinagreta	<input type="radio"/> Natural (500 ml)
Pescado en salsa de ostiones	<input type="checkbox"/> Verduras al vapor	<input type="radio"/> Café negro
Beefsteack a la barbacoa	<input type="checkbox"/> Tortilla casera	<input type="radio"/> Café con leche
	<input type="checkbox"/> Puré nuestra tierra	<input type="radio"/> Agua (250 ml)
[CANCELAR] [ACEPTAR]		

El usuario puede elegir libremente lo que desea consumir, o en su defecto seleccionar uno de los combos para que le marque las opciones correspondientes, usted define que opciones marcar:

- Son tres tipos de platos fuertes, por lo que deberían de existir 3 combos.
- El botón [cancelar] debe limpiar la pantalla, para que el usuario vuelva a elegir.
- El botón [aceptar] debe almacenar el pedido en LocalStorage y llamar a la página **factura.html**.
- Hay campos obligatorios.

La página **factura.html**, debe procesar los datos capturados en la página de combos, mostrando el siguiente resumen, (recuerde que es aproximado, porque depende de lo seleccionado por el usuario):

Universidad Técnica Nacional		Factura:	00000001
Sistema Integrado de Sodas Universitaria		Fecha:	Fecha y hora del servidor
Cliente:	Jorge Ruiz Fernández		Precio ¢
Plato Fuerte:	Pescado en salsa de ostiones		3,500
Opcionales:	Verduras al vapor		600
	Puré nuestra tierra		850
Bebida:	Natural		650
Subtotal:			5,600
Impuestos:		15% (iva)	840
Total:			6,440

Esta página debe mantenerse por 10 segundos, y después debe retornar a la página de **combos.html**, para realizar una nueva compra, además debe limpiar los datos del pedido del LocalStorage

Se evalúa:

1. Formulario para la captura del pedido del cliente, con la dinámica solicitada.
2. Almacenamiento del pedido en LocalStorage.
3. Creación de la factura con el formato solicitado.
4. Limpiar datos del LocalStorage y retornar a la página combos.html.

Problema 2

Realizar un conjunto de páginas web con soporte a JavaScript, que permita realizar la simulación de un juego de apuesta con el tiraje de dados.

Inicialmente el juego debe solicitar los siguientes datos al usuario:

- La fecha de nacimiento (sirve para validar la edad del usuario)
- Nombre del jugador.
- El monto en dinero que desea usar como fondo de apuestas.
- Y la cantidad de dados a utilizar en el juego, entre 2 y 3 dados.

Entonces:

- El jugador debe tener una edad mínima de 21 años para jugar, en caso de que no cumpla deberá de salir una ventana emergente indicando que la persona es rechazada por la edad y 5 segundos después deberá de redirigirse a la ventana de inicio del sitio.
- En caso de que el jugador tenga la edad mínima, se solicitarán el resto de los datos:
 - Nombre
 - Monto
 - Cantidad de dados.
- Una vez que los datos han sido solicitados se cargará la ventana de juegos con un formato similar al siguiente:

Jugador	Tío Lucas Addams	Monto disponible	₡3,500,000.00
		Monto apostado	₡250,000.00



Tablero de Apuestas

	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12



Considere además la selección de cantidad de dados a utilizar en el juego:

- Deben presentarse 2 o 3 dados tal y como se ve en el ejemplo.
- El tablero de apuestas puede tener de 12 a 18 posibles opciones, donde 1 nunca estará disponible, si se juega con 2 dados y en caso de jugar con 3 dados las opciones 1 y 2 no podrán estar disponibles.
- El emoticono de la derecha inicial no aparece, puede ser sustituido por un símbolo de pregunta:
 - Si el jugador gana un emoticono feliz
 - Si el jugador pierde un emoticono triste o llorando desconsoladamente.

Otras consideraciones:

- El jugador podrá elegir un monto del dinero para apostar, el cual no podrá ser mayor a su máximo de fondo.
- El programa usará una subrutina para calcular un número entre 2 a 12 o 3 a 18 dependiendo del número de dados con los que juegue el usuario.
- El usuario deberá de marcar dentro del tablero de apuestas el número al que desea apostarle su suerte.
- El usuario deberá de presionar el botón de [J U G A R], para tirar los dados.
- Las imágenes de dados deberán de variar de acorde a los dados calculados.
- Si el usuario acierta el número indicado, el monto disponible para el juego se aumenta con la suma apostada + una suma idéntica de ganancia.
- El juego debe mantenerse corriendo hasta que el jugador ya no tenga dinero o hasta haber ganado tres veces consecutivas.
- Al final el programa deberá de indicar uno de los siguientes mensajes:
 - Si el monto de dinero del jugador es mayor al inicial: "Eres un ganador"
 - Si el monto es idéntico al inicial: "Te salvaste...."
 - Si el monto es menor al inicial: "No deberías de jugar...Retírate"
 - Si el monto final es 0: "Lo perdiste todo.....No vuelvas a jugar!"