

# Ejercicio 1

## Enunciado.

Desarrolla una aplicación de JavaScript que implemente la funcionalidad de tabla de récords para el juego de Buscaminas.

## Objetivos

Objetivos obligatorios	Puntos
El SELECT es rellenado correctamente y se controla que el botón <b>Jugar</b> esté habilitado o deshabilitado cuando corresponda.	1
Los cambios en el SELECT muestran la imagen del tablero correspondiente según dificultad del modo elegido.	1
Los cambios en el SELECT muestran la tabla de récords correspondiente a la dificultad del modo elegido.	1,5
El botón Jugar genera una puntuación aleatoria (por ejemplo, para el nivel más fácil, entre 1 y 100). Sólo si la puntuación generada merece entrar en la tabla de récords, entonces se pide un nombre y se guarda en la BD.	1,5
El nombre del jugador es comprobado con una expresión regular para asegurar que está formado por una cadena entre 1 y 10 caracteres. La cadena puede contener letras y números, pero empezará siempre por letra.	1
Objetivos opcionales	Puntos
Se mantiene en memoria una copia de las tablas de récords de la BD, con el fin de no realizar ciertas llamadas HTTP redundantes.	2
Además, esa copia en memoria también se guarda en el almacenamiento local del navegador ( <i>local storage</i> ).	1
El aspecto está cuidado y los errores en la consola controlados.	1

## Calificación del examen

La correcta resolución de todos los objetivos obligatorios otorga una calificación de 5 a 6 sobre 10. Solamente si todos los objetivos obligatorios han sido resueltos adecuadamente se procederá a sumar puntuación adicional por cada uno de los objetivos opcionales solucionados con éxito, hasta un máximo de 4 puntos adicionales si se implementan correctamente.