

Proyecto Javascript Vanilla

El proyecto se entrega indicando en la tarea la URL donde encontrar el desarrollo en GitHub. Es necesario que sea un **repositorio nuevo**. No reutilice el repositorio donde suele entregar las prácticas.

El proyecto debe funcionar obligatoriamente en el navegador Firefox.

Hay 2 versiones del proyecto:

- Versión obligatoria para todos.
- Versión con un extra de funcionalidad. Es opcional. No puntúa. El objetivo es simplemente practicar más y aprender.

El 70% de la nota vendrá de que la aplicación entregada funcione correctamente, es decir:

- Debe cumplir con todos los requisitos que se han indicado en esta práctica. (error grave)
- No debe tener errores durante la ejecución. (error leve)

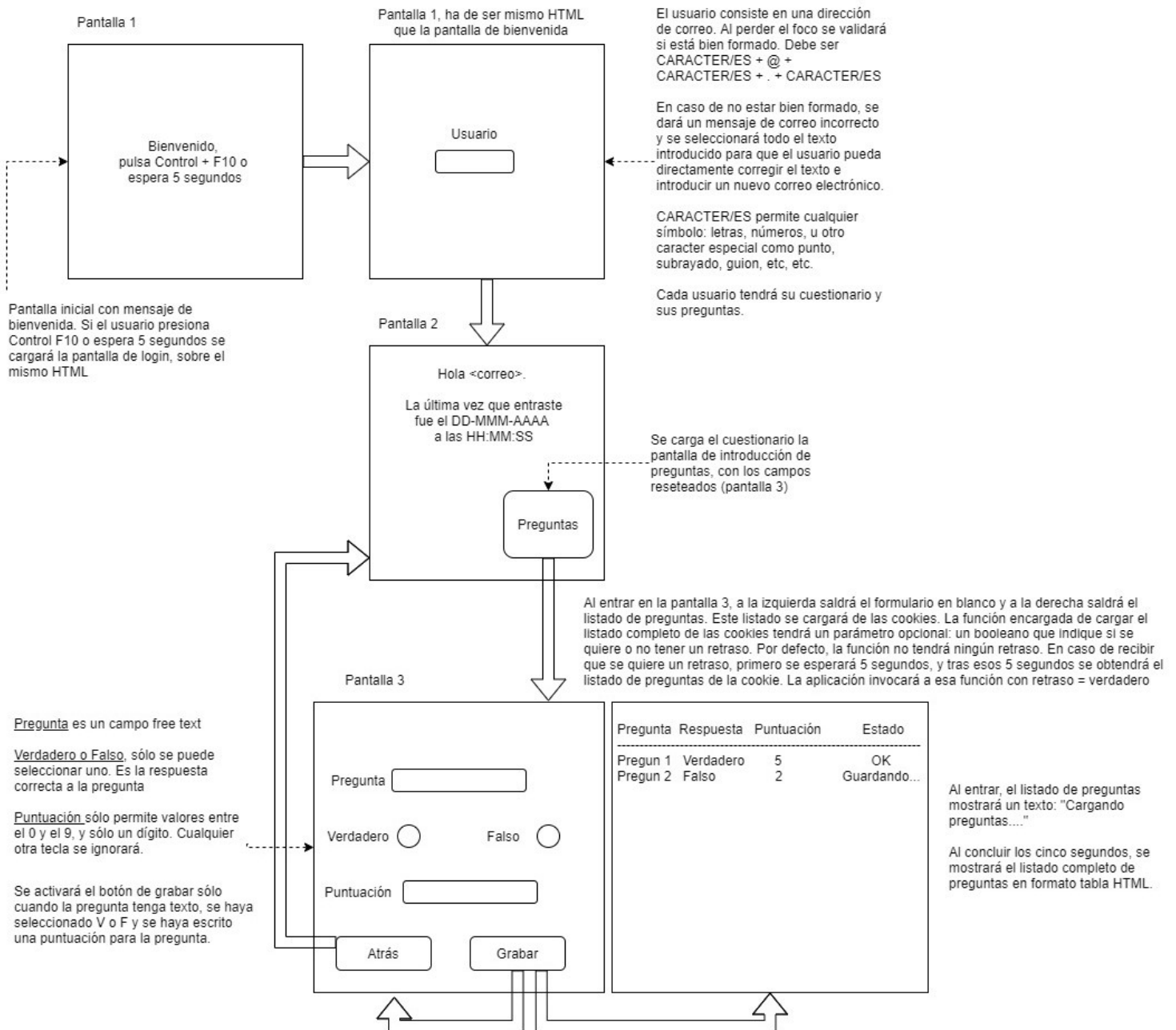
El otro 30% de la nota, se calculará por la calidad del código:

- Código bien estructurado y claro (error grave)
- Código no copiado (sin más) de otras webs o IAs (error grave)
- Que no haya código duplicado, que haga lo mismo en distintas partes de la aplicación (error grave)
- Captura de eventos tal y como se recomienda en la actualidad (error grave)
- Bucles adecuados para cada situación (error leve)
- Uso de estructuras de datos adecuadas para cada situación (error leve)
- Nomenclatura de variables, objetos, funciones como dicen las best practices de Javascript (error leve)
- Comentarios correctos (error leve)
- Separación de HTML y Javascript (error leve)
- Código con el formato acordado (plugin: Prettier) (error leve)
- Uso adecuado de funciones (error leve)

El diseño con CSS no intervendrá en la nota. Puede presentar una aplicación que no sea "bonita".

Parte obligatoria:

En general se trata de crear una aplicación para **crear preguntas** con sus respuestas (verdadero y falso) y la puntuación de cada una de ellas. El esquema de cómo debe funcionar lo tenemos en la siguiente imagen:



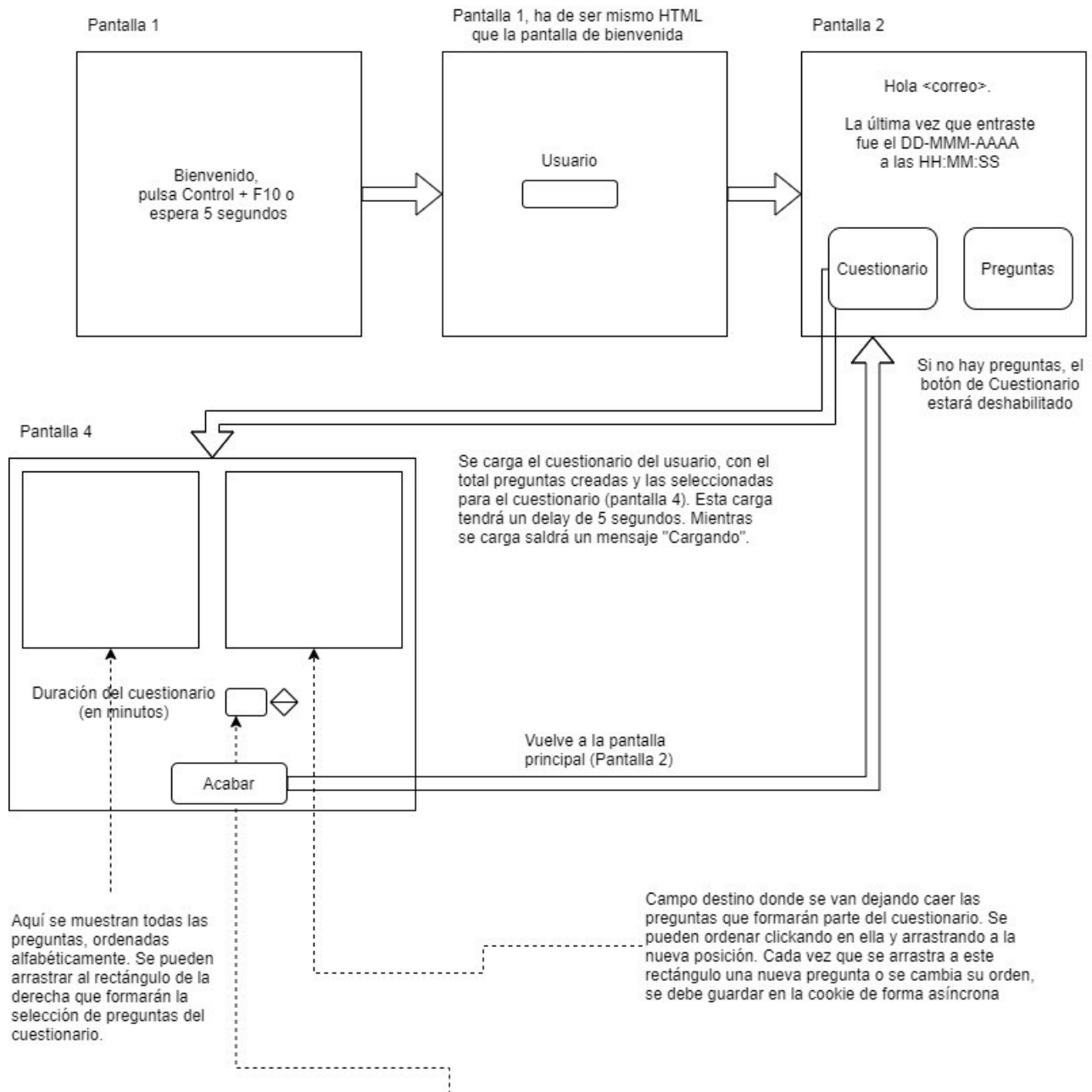
Al clicar en el botón grabar, han de pasar dos cosas:

1) Se debe guardar la pregunta en las cookies de la página. Pero antes de guardarse, se emulará un delay mediante setTimeout de 5 segundos. Tras esos 5 segundos de espera, se debe guardar la pregunta. Esto se hará de forma asíncrona. Mientras esto sucede, el formulario se reseteará y el usuario podrá mientras rellenar una nueva pregunta. Mientras se está guardando la pregunta, el botón Atrás estará deshabilitado para impedir que el usuario pueda salirse de la página sin haberse guardado la pregunta. Durante los 5 segundos, y antes de que éstos acaben, el usuario puede seguir grabando tantas preguntas como le de tiempo. Sólo al finalizar de guardarse todas las preguntas en la cookie se habilitará de nuevo el botón Atrás

2) Inmediatamente que el usuario clique en Grabar, se actualizará un panel a la derecha donde se irán listando las preguntas en una tabla HTML. El estado de la pregunta será "Guardando..." hasta que acaben los 5 segundos y se guarde la pregunta en la cookie. En ese momento se actualizará el estado a OK si todo ha ido bien o a ERROR en caso de fallo. En este segundo caso, la pregunta no se habrá guardado en la cookie. El caso de error debe estar codificado y probado, aunque en un funcionamiento normal de la aplicación nunca debería darse.

Parte opcional 1:

Se trata de utilizar las preguntas anteriores para **crear un cuestionario** seleccionando las que queramos incluir y cuanto tiempo debe durar. El esquema de cómo debe funcionar lo tenemos en la siguiente imagen:



El campo duración, consta de una caja de texto donde mostrar los minutos, pero no será editable. Habrá un componente para incrementar o decrementar el valor. Nunca podremos bajar de 1 minuto y podremos incrementar infinitamente la duración.

En cuanto se cambia (hacia arriba o hacia abajo) la duración, se guarda esta info de forma asíncrona y transparente para el usuario en la cookie

Parte opcional 2:

Se trata de **poner en práctica el cuestionario** anterior contestando a las preguntas y finalmente mostrando el resultado de cada una de ellas. El esquema de cómo debe funcionar lo tenemos en la siguiente imagen:

