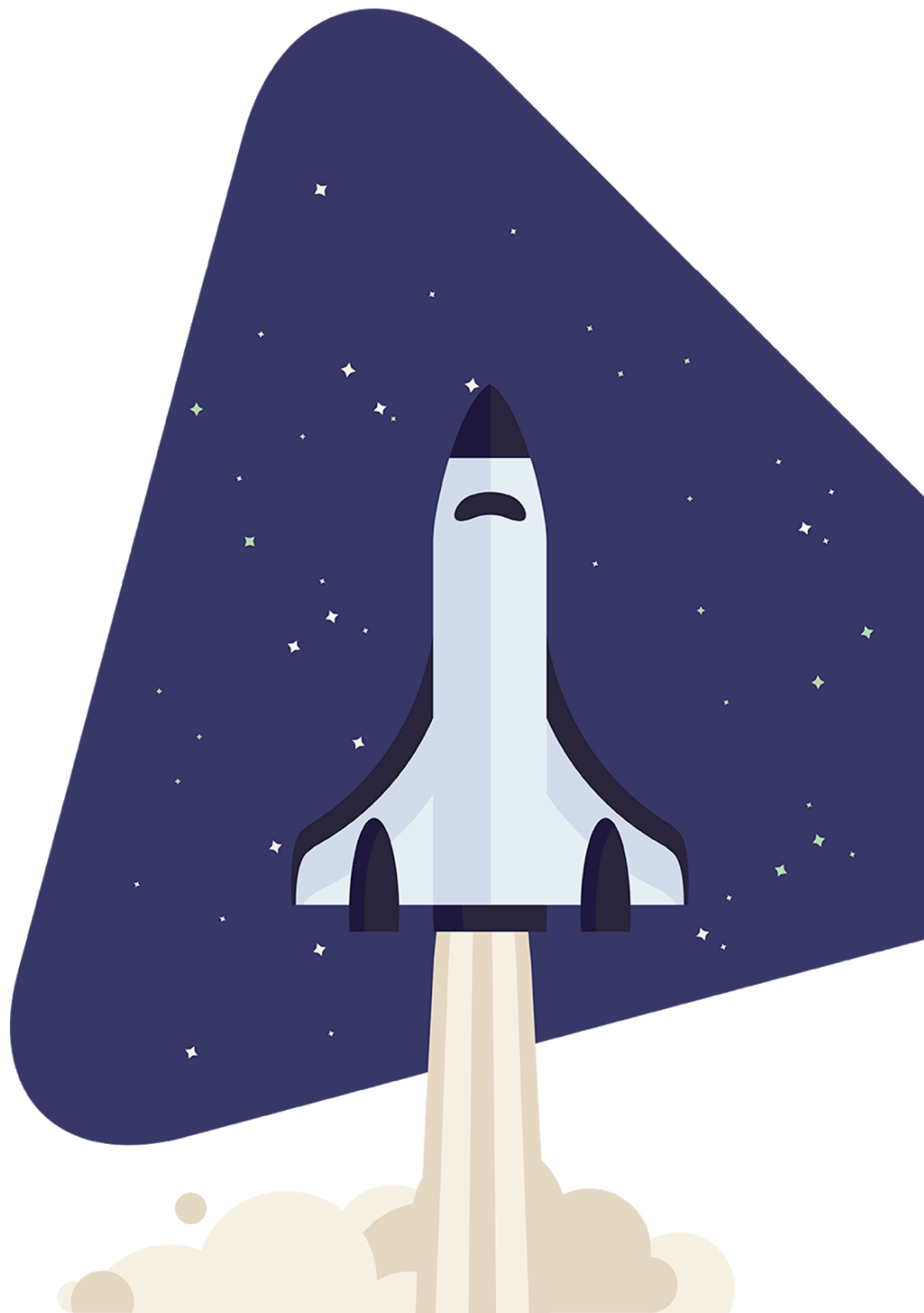


Become a Software Developer

Problemática 06



Descripción del problema a resolver

La problemática de la semana 06 consiste en extender el juego desarrollado en el tutorial de Canvas Ninja expuesto en los materiales asincrónicos.

Recomendamos seguir el tutorial paso a paso, creando un repositorio nuevo y subiendo los cambios en commits breves y constantes, agregando un Readme y Github Pages para probar online el progreso. Luego de haber seguido el tutorial hasta el punto "01.14. Snake Almacenamiento local y altos puntajes" deben agregar un nuevo elemento al juego, que sume puntos extras. Es el equivalente a las frutas en el clásico juego Snake, que aparecen en una posición aleatoria de la pantalla en momentos aleatorios de la partida, y al tocarlas suman puntos pero no extienden el largo del Snake.

Además, cada vez que el jugador captura una "fruta" se debe realizar una llamada asincrónica por método GET de HTTP enviando el puntaje actual del jugador en los Query Params de la URL. No importa cual sea la URL a la que se envían los datos, solo deben preocuparse por enviar los datos y capturar la respuesta, mostrando por consola el mensaje "Score sent successfully" en caso de envío correcto, o el mensaje "Error trying to send the score" en caso que el envío falle.

Subir todos los cambios a Github y responder la problemática con la URL de la página de Github Pages con el juego funcionando.

Pasos a seguir:

- 1) Crear una carpeta nueva, donde se trabajará en el videojuego.
- 2) Utilizar Git Init para iniciar Git.
- 3) Crear un repositorio nuevo en GitHub y utilizar Git Remote Add para vincularlo.
- 4) Seguir el tutorial paso a paso realizando commits breves y constantes, añadiendo un readme y link de github pages para ver progresos online.
- 5) Llegado a este punto: "01.14. Snake Almacenamiento local y altos puntajes", deberán agregar un nuevo elemento al juego, que permita al usuario sumar puntos extras.
- 6) Cada vez que el jugador captura dicho elemento, realizar una llamada asíncrona a través del método GET de HTTP a la siguiente URL: <https://jsonplaceholder.typicode.com/?score=10>, para enviar la puntuación actual del jugador a los Queryparam de la URL.
- 7) Capturar la respuesta de la llamada y mostrar un mensaje de éxito o error dependiendo el resultado de la misma.



- 8) Responder a la Problemática Semanal 06 de Classroom con el link de Github Pages con el juego funcionando.

Se evaluará:

1. Comprensión de la problemática a resolver.
2. Solución de la problemática planteada; al ingresar al link de Github Pages debe visualizarse correctamente el videojuego funcionando.
3. Correcto uso de los diferentes eventos y de la llamada HTTP.
4. Prolijidad y consistencia del código escrito. Todo el código y los comentarios deben ser escritos en inglés.
5. Correcta uso de Git, Github, Documento Readme.
6. Entrega en tiempo y forma.
7. Participación activa con el grupo de trabajo, preguntando a tutores y ayudando a compañeros.

