

GUI N DE ACTIVIDAD

Desarrollo Web en Entorno Cliente

ACTIVIDAD Repaso: Persistencia en Cliente y peticiones GET.

OBJETIVOS

- Realizar peticiones HTTP con JavaScript.
- Guardar datos en el Navegador con JavaScript.
- Trabajar en grupo.

TEMPORALIZACI N

Aproximadamente 4-5 horas

PROCESO DE DESARROLLO

1. En el archivo index.html proporcionado se muestra un teclado y un “panel de juego” horizontal. Implementa un script main.js donde desarrolles el siguiente juego:
 - a. Al cargar la p gina se eliminar  el teclado y el contenido de la p gina quedar  reducido al panel de juego, ubicado bajo un t tulo de primer nivel con la inscripci n “Let’s Play!”.

Let's play!



- b. Al introducir por teclado una contrase a ‘abracadabra’ se a adir  al contenido anterior el teclado:

Let's play!



- c. El teclado permitirá la introducción de palabras. Para ello se implementará el evento de ratón click sobre las letras del teclado de forma que se irán almacenando en una variable cada una de las letras pulsadas y cuando finalmente se pulse la tecla ENTER, éstas se guardarán en el navegador, de forma que los datos persistan cuando se cierren las pestañas o se refresque la página. Nota: la tecla 'DEL' no es necesario implementarla.
- d. Si se introduce una contraseña 'patadecabra' el teclado se volverá a eliminar, quedando únicamente el panel de juego inicial y el título de primer nivel con la inscripción "Let's Play!".
- e. Cuando un usuario haga click sobre el título de primer nivel "Let's Play!" se iniciará el juego. Para ello, se recogerán una a una las palabras guardadas en el navegador y se realizará con cada una de ellas una petición HTTP GET a la siguiente API pública:

[Free Dictionary API](#)

Nota: se supondrá que las palabras guardadas en el navegador siempre se introducirán de forma correcta, esto es: en inglés y sin faltas de ortografía.

- f. Del contenido de la respuesta a cada petición GET, se guardarán todas las definiciones de cada palabra. El panel de juego se modificará dinámicamente para tener un número de casillas que será igual al número de caracteres de cada palabra. En el panel de juego se mostrará por pantalla la palabra desordenada –por ejemplo, si la palabra es developer, se mostrará en el panel de juego 'veoepdler'-. Debajo del panel de juego se creará dinámicamente una tabla cuyo color será diferente al del panel de juego. En cada fila de la tabla se mostrará cada una de las definiciones de la palabra recibidas –habrá tantas filas como definiciones, no puede haber filas vacías-.

Let's play!								
V	E	O	E	P	D	L	E	R
A person or entity engaged in the creation or improvement of certain classes of products.								
A real estate developer; a person or company who prepares a parcel of land for sale, or creates structures on that land.								
A film developer; a person who uses chemicals to create photographs from photograph negatives.								
A liquid used in the chemical processing of traditional photos.								
(dyeing) A reagent used to produce an ingrain color by its action upon some substance on the fiber.								
A software developer; a person or company who creates or modifies computer software.								

- g. En cada una de las casillas del panel de juego se implementará un evento click que permitirá que al pulsar sobre dos casillas distintas, se intercambie el contenido existente en el interior de ellas. De este modo, haciendo click sobre las casillas del panel de juego se podrá ordenar la palabra.
- h. Flujo del juego: cada vez que el usuario haga click sobre el título de primer nivel "Let's Play!", se mostrará por pantalla una nueva palabra desordenada con sus definiciones. El flujo del juego se detendrá al llegar a la última de las palabras guardadas en el navegador.

- i. Cada vez que el usuario realice “click” sobre el título de primer nivel para mostrar una nueva palabra, el script guardará si el usuario ha conseguido ordenar correctamente la palabra anterior. De este modo, cuando se “consuman” todas las palabras guardadas en el navegador, se eliminará todo el contenido de la página y se mostrará el resultado de la partida –las partidas ganadas respecto del total-:

Score:

2/4