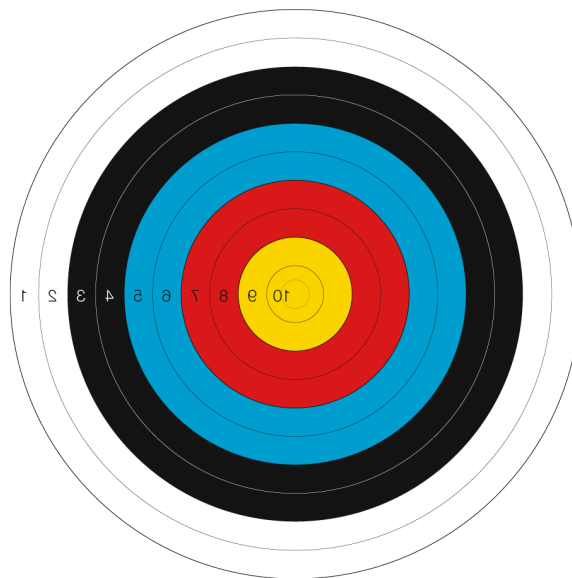


Ejercicios para Mañana:

Ejercicio 1:

1. Crear una diana en css como las de los campos de tiro. Utilizar el raton como mirilla. Una vez que apuntéis con la mirilla dentro de la diana, debéis decir que puntuación a conseguido. Para conseguir esto tendréis que definir cuanto mide la diana y cada uno de sus aros y asi podréis saber que puntuación tendréis cuando entráis en la diana por rangos o por círculos.



2. Juego de coincidencias, tendréis un tablero de tres por 3 x 2 en total seis cartas dadas la vuelta. Ese tablero se formará con un array de elementos simples de nombre de animales. Las cartas estarán dadas la vuelta boca a bajo y cada vez que pinches en una carta mostrará el nombre del animal que guarda debajo. Cuando el nombre coincida la carta se quedará boca arriba.

El juego acabará cuando todas las parejas se descubran, las posiciones de las cartas serán siempre aleatorias

El array simple será algo como esto animales = [guepardo, león, lince, león, lince , guepardo]. Es decir los elementos como veis se repiten en el array lo único que el orden de las cartas será aleatorio.

3. Crear un formulario de registro de usuario, que guarde los datos de los registros de los usuarios en un array multidimensional.

El formulario deberá pedir el nombre, teléfono y edad.

El formulario deberá comprobar que el nombre introducido tenga más de tres letras si no lanzará un mensaje de que el nombre introducido es demasiado corto y no dejará registrar el usuario.

El formulario también deberá comprobar que la edad sea exclusivamente un numero, no se podrán meter letras en ese campo y lanzará un mensaje si eso ocurre.

El formulario deberá comprobar que el numero de teléfono metido tiene solo 9 cifras, ni una mas ni una menos.

Y por ultimo deberá comprobar que todos los campos están rellenos y no son vacios.