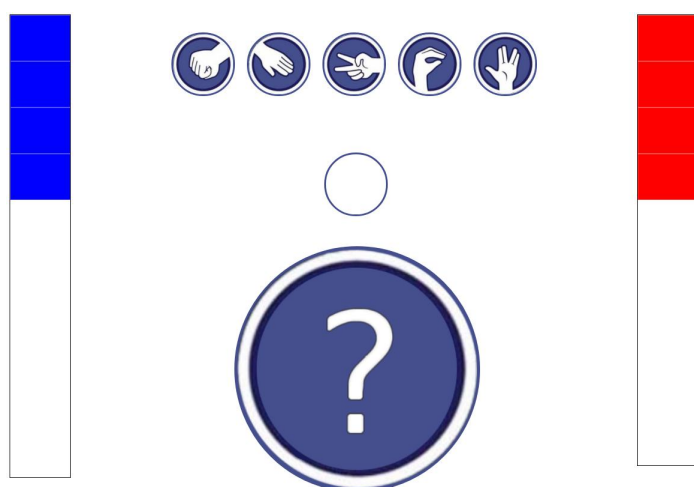


DAW2: Examen 2ª Evaluación

4 febrero 2020

Acabamos de incorporarnos como desarrolladores junior en una multinacional dedicada al Software. Como primer proyecto, nos han adjudicado un programa que un ex-trabajador, que se fue por patas, ha dejado a mitad.

El programa en cuestión es un juego online basado en el clásico juego “piedra, papel, tijera, lagarto, Spock” que todos hemos visto en la aclamada serie Big Bang Theory.



Para mostrar nuestro potencial a nuestro jefe directo, y si es posible, al resto de la empresa, incluidos los más capo, hemos decidido terminarlo antes de las 20:45 del presente día. Para ello, nos hemos marcado una serie de hitos:

- [**3 puntos**] Descarga asíncrona e implementación de toda la información de los items necesarios para el juego, es decir, los dibujos, los nombres y los puntos de cada uno de ellos. Esta información, que deberemos enlazar con el juego, la encontraremos en un fichero alojado en el servidor y llamado *info.xml*.
- [**2 puntos**] Descarga asíncrona de las reglas del juego. Estas reglas, que utilizaremos para mostrar la deliberación de cada jugada, se encuentran en un

archivo alojado en el servidor, y llamado *mensajes.json*.



- [**2.5 puntos**] Conseguir el mecanismo drag and drop con los items. Estos tendrán que ir desde su posición inicial hasta la casilla de juego. En su defecto, pero penalizando 1.5

puntos, podemos utilizar otros mecanismos como el doble click.

- [**2.5 puntos**] Juego 100% funcional.

info.xml

```

<?xml version="1.0"?>
<juego id="juego">
  <item id="rock">
    <imagen>img/piedra.png</imagen>
    <nombre>Piedra</nombre>
    <puntos>1</puntos>
  </item>
  <item id="paper">
    <imagen>img/papel.png</imagen>
    <nombre>Papel</nombre>
    <puntos>2</puntos>
  </item>
  <item id="scissors">
    <imagen>img/tijeras.png</imagen>
    <nombre>Tijeras</nombre>
    <puntos>3</puntos>
  </item>
  <item id="lizard">
    <imagen>img/lagarto.png</imagen>
    <nombre>Lagarto</nombre>
    <puntos>4</puntos>
  </item>
  <item id="spock">
    <imagen>img/spock.png</imagen>
    <nombre>Spock</nombre>
    <puntos>5</puntos>
  </item>
</juego>
    
```

En este archivo encontraremos los diferentes items. Piedra, papel, tijeras, lagarto, Spock. Cada uno tiene una puntuación, una imagen y un nombre. En la parte superior de la web, veremos los cinco Items, cuando nos situamos encima de uno, aparece el nombre correspondiente debajo.



Si ganamos con un Item en concreto, la puntuación indicada en el archivo *info.xml*, se transforma en el mismo número de cuadraditos en el indicador correspondiente, el de la izquierda si ganamos nosotros (azul), el de la derecha si gana la máquina (rojo).

El primero de los dos que llegue a los 10 puntos acumulados, gana la partida y esta se vuelve a reiniciar poniendo el tablero de juego a 0.

mensajes.json

```
{
  "mensajes": [{
    "tipa": "Tijeras cortan papel",
    "papi": "Papel tapa piedra",
    "pila": "Piedra aplasta lagarto",
    "lasp": "Lagarto envenena a Spock",
    "spti": "Spock rompe tijeras",
    "tila": "Tijeras decapitan lagarto",
    "lapa": "Lagarto devora papel",
    "pasp": "Papel desautoriza a Spock",
    "sppi": "Spock vaporiza piedra",
    "piti": "Piedra aplasta tijeras"
  ]
}
```

En este archivo encontramos los mensajes fruto de la deliberación de la máquina, esto es, por ejemplo, si nosotros sacamos **piedra**, y la máquina **Spock**, la máquina sumaría un total de 5 puntos en forma de cuadraditos rojos, y mostraría el mensaje:

"Spock vaporiza piedra"



Nota: Para nuestra sorpresa, nos hemos encontrado casi toda la lógica de la aplicación implementada, con unas secciones vacías que son las que tenemos que terminar. **SUERTE!**