

Leng. Marcas y Sist.información - Ejercicio HTML Recreativa

Sabiendo que Javascript:

<pre>if (condición) { Instrucción1; Instrucción2; } else { Instrucción1; Instrucción2; }</pre>	AND → && OR → NOT → ! COMPARAR → ==
--	---

- `Math.random()` → Genera un número aleatorio entre 0 y 1 (no incluido)
- `Math.floor((Math.random() * 8) + 1)` → Genera un número aleatorio entre 1 y 8

1. Crear una página web que simule un juego de máquina recreativa. La pagina tendrá una cabecera en la parte superior que contenga una imagen y los siguientes elementos: Inicio, Juego, Acerca de:



- Inicio: Al pulsarlo, se mostrará las normas de juego en formato de texto.
- Juego: Al pulsarlo, se mostrará los elementos:

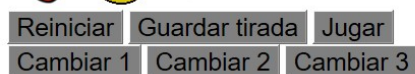


Juego

Marcador actual



Tirada actual



- Acerca de: Al pulsarlo, se mostrará el nombre autor de la página, la fecha centrado en la página. Cuando se haga click sobre el nombre del autor, se mandará automáticamente un correo a la dirección del correo del autor.

Descripción del juego:

- Imágenes: Para poder jugar se disponen de 3 imágenes que pueden aparecer indistintamente.
- Jugar: Al pulsar esta opción, las imágenes se cambiarán de manera aleatoria y aparecerá la puntuación obtenida en la jugada sobre "Tirada Actual", siguiendo las siguientes normas:
 - 3 figuras iguales: 1000 puntos.
 - 2 figuras iguales: 500 puntos.
 - Resto: 0 puntos.
- Guardar Tirada: Al pulsar esta opción, la puntuación contenida en "Tirada Actual" se sumará a la puntuación existente en "Marcador Actual".

Leng. Marcas y Sist.información - Ejercicio HTML Recreativa

- Cambiar 1: Al pulsar esta opción, se cambiará la primera imagen de manera aleatoria y aparecerá la puntuación obtenida en la jugada sobre "Tirada Actual".
- Cambiar 2: Al pulsar esta opción, se cambiará la segunda imagen de manera aleatoria y aparecerá la puntuación obtenida en la jugada sobre "Tirada Actual".
- Cambiar 3: Al pulsar esta opción, se cambiará la tercera imagen de manera aleatoria y aparecerá la puntuación obtenida en la jugada sobre "Tirada Actual".
- Reiniciar: Al pulsar esta opción, ambos marcadores se iniciarán a 0.