




	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p>Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 1</p>

INFORME DE LABORATORIO


INFORMACIÓN BÁSICA					
ASIGNATURA:	Programación Web 2				
TÍTULO DE LA PRÁCTICA:	JavaScript				
NÚMERO DE PRÁCTICA:	3	AÑO LECTIVO:	2024	NRO. SEMESTRE:	4
FECHA DE PRESENTACIÓN	05/10/2024	HORA DE PRESENTACIÓN	11/59/59		
INTEGRANTE (s) <ul style="list-style-type: none">- Aaron Fernando Quiñonez Delgado- Anderson Lino Arce Valencia- Andres Raul Ore Soto- Anthony Jeffry Caracela Challco- Mathias Dario Davila Flores- Nagin Jazmin Carfer Carpio				NOTA (0-20)	Nota colocada por el docente
DOCENTE(s): <ul style="list-style-type: none">- Lino Pinto Oppe					

RESULTADOS Y PRUEBAS	
I. EJERCICIOS PROPUESTOS:	
a) BANCO	
-Tecla seguro para banco.	

	<p align="center">UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		
Aprobación: 2022/03/01	Código: GUIA-PRLE-001	Página: 2



Banco Pichincha
 Teclado aleatorio de banco para asegurar la seguridad de tus datos.



Usted se encuentra en una zona segura

Seleccione

Número de tarjeta

Tipo y N° Documento

Ingresa tu clave usando el teclado virtual

3

2

6

1

8

4

7

5

0


9

Limpiar

[Genera tu clave de internet](#)
 Ingresa tu clave de internet(06 dígitos)

[Olvidé mi clave](#)

Ingresa el texto de la imagen



[Cambiar texto](#)

-Llenado seguro de la clave de tarjeta(Solo se llena mediante el teclado virtual)

Seleccione

Número de tarjeta

Tipo y N° Documento

Ingresa tu clave usando el teclado virtual

3

2

6

1

8

4

7

5

0

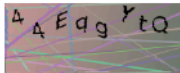
9

Limpiar

[Genera tu clave de internet](#)
 Ingresa tu clave de internet(06 dígitos)



[Olvidé mi clave](#)

Ingresa el texto de la imagen



[Cambiar texto](#)

-Contenido html de la página web, separadas por comentarios

	<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p style="text-align: center;">Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 3</p>

```

<html>
<body>
  <!--Parte superior-->
  <section class="container-fluid text-center p-0" style="width: 100%; margin-top: 2%; flex-wrap: wrap;">
    <div class="row p-0">
      <div class="col-sm-3">
        
      </div>
      <div class="col-sm-6">
        <h1>Banco Pichincha</h1>
        <p>Teclado aleatorio de banco para asegurar la seguridad de tus datos.</p>
      </div>
      <div class="col-sm-3">
        
      </div>
    </div>
  </section>

  <!--Parte central-->
  <section class="container-fluid container-central p-0">
    <div class="row text-center">
      <h1>Usted se encuentra en una <span style="color: red;">zona segura</span></h1>
    </div>
    <div class="row pt-central">
      <!--Primera línea-->
      <div class="row fila1">
        <div class="col-sm-6 texto-columna1">
          Seleccione
        </div>
        <div class="col-sm-6">
          <select class="opcion1">

```

-Script utilizado para la randomización del teclado virtual

```
document.addEventListener("DOMContentLoaded", function () {
    const botones = document.querySelectorAll(".numeros4");
    const limpiarBtn = document.querySelector(".limpiar4");
    const inputClave = document.getElementById("area_clave");

    // Generar un array de números del 0 al 9
    let numeros = Array.from({ length: 10 }, (_, i) => i);

    // Desordenar los números aleatoriamente
    numeros = numeros.sort(() => Math.random() - 0.5);

    // Asignar los números aleatorios a los botones
    botones.forEach((boton, index) => {
        boton.textContent = numeros[index];
        // Añadir el evento de click a cada botón numérico
        boton.addEventListener("click", function () {
            // Limitar a 6 caracteres
            if (inputClave.value.length < 6) {
                inputClave.value += boton.textContent;
            }
        });
    });

    // Limpiar el input cuando se presiona el botón "Limpiar"
    limpiarBtn.addEventListener("click", function () {
        inputClave.value = ''; // Borrar el contenido del input
    });
});
```

-Código css utilizado

```

.container-central {
  background-color: #rgb(235, 235, 235);
  display: flex;
  flex-wrap: wrap;
  justify-content: center;
  height: auto;
}

.pt-central {
  background-color: #white;
  width: 70%;
  height: auto;
  padding: 4%;
  border-radius: 10px;
}

.area {
  width: 100%;
  border-radius: 9px;
  border: 1px solid #black;
  text-align: center;
}


input[type="number"]::-webkit-outer-spin-button,
input[type="number"]::-webkit-inner-spin-button {
  -webkit-appearance: none;
  margin: 0;
}

/*Cabecera*/
.foto1_1 {
  width: 20vw;


```

-Commits realizados para la banca móvil

Modificando botones numéricos ahora aparecen en la celda y botón limpiar borra cualquier dato en la casilla


 AnthonyCaracela authored yesterday

Update bank.js


 AnthonyCaracela authored yesterday

	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p>Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 6</p>


"coreccion de carpetas y direccion de captcha"

 Xandresx1 committed yesterday


Añadiendo imagen de logo y colores

 Xandresx1 committed yesterday


"Recuperando lo hecho"

 Xandresx1 committed yesterday


mejorando el estilos y añadiendo iconos

 Xandresx1 committed yesterday


Merge branch 'master1' of <https://github.com/LINOPINTO2023/PWII-2024B> into master1

 Xandresx1 committed yesterday


"Añadiendo mejoras a la estructura del banco"

 Xandresx1 committed yesterday


completando la estructura del teclado aleatorio

 Xandresx1 committed yesterday


Merge branch 'master1' of <https://github.com/LINOPINTO2023/PWII-2024B> into master1

 Xandresx1 committed yesterday


mejorando el teclado de banco

 Xandresx1 committed yesterday

Añadiendo estructura de banco

 Xandresx1 committed yesterday

Merge branch 'master1' of <https://github.com/LINOPINTO2023/PWII-2024B> into master1

 Xandresx1 committed yesterday

b) CALCULADORA

- Calculadora básica.

Calculadora

Deshacer

0

⌫	()	mod	E
7	8	9	÷	√
4	5	6	x	x ²
1	2	3	-	π
0	.	=	+	%

- Ordenamiento de las operaciones realizadas por pila.

Calculadora

Deshacer

$12 \times 8 = 96$
 $96 \text{ MOD } 5 = 1$
 $\sqrt{81} = 9$

9

⌫	()	mod	E
7	8	9	÷	√
4	5	6	x	x ²
1	2	3	-	π
0	.	=	+	%

	<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p style="text-align: center;">Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 8</p>

- Parte del código HTML, se utilizó bootstrap para la creación de la calculadora.

```
<!DOCTYPE html>
<html lang="en">
<head>
  <meta charset="UTF-8">
  <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  <link rel="stylesheet" href="../css/style.css">
  <link href="https://cdn.jsdelivr.net/npm/bootstrap@5.3.3/dist/css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet"
    integrity="sha384-QWTKZyjpPEjISv5WaRU90FeRpok6YctnVmDrs5pNlyT2BRjXh0JMHjY6hW+ALEWtH" crossorigin="anonymous">
  <link href="styles.css" rel="stylesheet">
  <title>Calculadora</title>
</head>
<body>
  <div class="texture1 container-fluid h-100 justify-content-center align-items-end pt-5">
    <h1>Calculadora</h1>
    <div class="row border-bottom" style="background-color: #007bff;">
      <div class="col d-flex p-0">
        <button class="btn btn-light text-center w-100" style="background-color: #00b050;" id="Deshacer" value="Deshacer">Deshacer</button>
      </div>
    </div>

    <div class="row bg-secondary-subtle text-center" style="position: sticky; text-transform: uppercase;">
      <!-- Guardar las operaciones en pila -->
      <p class="text-end pt-2" id="historial"></p>
    </div>
    <div class="row border-bottom border-top">
      <!-- Espacio para introducir números y operaciones -->
      <input type="text" placeholder="0" class="text-end" style="padding-top: 5px;">
    </div>
    <!-- Teclado -->
    <div class="row p-3 pt-4">
      <!-- Primera columna -->
      <div class="col mx-1">
        <div class="row my-2">
          <button class="btn btn-light w-100">⌫</button>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
```


- Script utilizado para la calculadora.


```
1 // Obtener referencia al campo de texto donde se muestran las operaciones
2 const elemento = document.querySelector('input[type="text"]');
3 let ActualVariable = "";
4 // Referencia al historial
5 const historialElement = document.getElementById('historial');
6 let historial = [];
7
8 // Asignar la funcionalidad a los botones
9 document.querySelectorAll('button').forEach(button => {
10   button.addEventListener('click', () => {
11     const value = button.textContent.trim();
12
13     if (value === "=") {
14       calculate();
15     } else if (value === "⌫") {
16       deleteLast();
17     } else if (value === "Deshacer") {
18       clearAll();
19     } else if (value === "x²") {
20       ActualVariable += "^2";
21       elemento.value = ActualVariable;
22     } else if (value === "%") {
23       ActualVariable = ActualVariable/100;
24       elemento.value = ActualVariable;
25     }
26     else {
27       ActualizarVariable(value);
28     }
29   });
30 });
31
32 // Función para actualizar el display
33 function ActualizarVariable(value) {
34   ActualVariable += value;
35   elemento.value = ActualVariable;
36 }
37
```

- Código CSS utilizado.

```
# styles.css > .texture1
1 .texture1 {
2     background-size: auto;
3     position: relative;
4     /* Permite posicionar elementos dentro */
5     max-width: 650px;
6     max-height: 700px;
7     /* Ajusta según sea necesario */
8     margin: 0 auto;
9     /* Centra el contenedor */
10    padding: 20px;
11    border: 2px solid black;
12 }
13 h1{
14     align-items:center;
15     color:rgb(16, 158, 111);
16     margin-top: -25px;
17     text-align: center;
18     padding: 5px;
19 }
```

- Commit donde se realizó la parte visual de la calculadora, sin JS.

Implementando teclado e input para calculadora, falta agregas JS


 aaronQuinonez committed yesterday

Carpeta Lab 3 y modificación ejercicio 2


 aaronQuinonez committed yesterday

- Commit donde mejore la interfaz de la calculadora:



Agregue un css basico, con un elemento que sea medianamente resposivo para el contenedir y tambien modifique el h1

 AndersonLinoArceValencia committed yesterday

he reducido y centrado la calcualdora, ademas de borrar la parte donde decia basica

 AndersonLinoArceValencia committed yesterday

```
<div class="texture1 container-fluid h-100 justify-content-center align-items-end pt-5">
  <h1>Calculadora</h1>
  <div class="row border-bottom" style="background-color: azure;">
    <div class="col d-flex p-0">
      <button class="btn btn-light text-center w-100" style="background-color: aquamarine;" id="Deshacer" value="Deshacer">Deshacer</button>
    </div>
  </div>
```

	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p>Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 11</p>

```

1  .texture1 {
2      background-size: auto;
3      position: relative;
4      /* Permite posicionar elementos dentro */
5      max-width: 650px;
6      max-height: 700px;
7      /* Ajusta según sea necesario */
8      margin: 0 auto;
9      /* Centra el contenedor */
10     padding: 20px;
11     border: 2px solid black;
12 }
13 h1{
14     align-items:center;
15     color:rgb(16, 158, 111);
16     margin-top: -25px;
17     text-align: center;
18     padding: 5px;
19 }

```

- Commit donde se implementó el archivo JS

hice que todos los elementos tipo texto sean recopilados además de crear la función calcular que reemplaza la actual variable o operación con una que javascript identifique y evalúe

 AndersonLinoArceValencia committed yesterday

```

function calculate() {
    try {
        let result = ActualVariable
        .replace("/", "/")
        .replace("x", "*")
        .replace("mod", "%")
        .replace("n", Math.PI)
        .replace("M", "Math.sqrt(")
        .replace("^2", "**2")
        .replace("E", "*Math.E")
        .replace("%", "/");

        if (result.includes("√")) result += " "; // Cerrar la raíz cuadrada si está presente
        elemento.value = eval(result); // Evaluar la operación
        ActualVariable = elemento.value; // Actualizar la operación con el resultado
    } catch (error) {
        elemento.value = "Error"; //
        ActualVariable = ""; //
    }
}

```

	<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p style="text-align: center;">Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 12</p>

- Commit donde se solucionan errores con algunos operadores y agregando la función para guardar los operadores en una pila.

Cambiando estructura del teclado y arreglando errores que ocasionaban algunos operadores

 aaronQuinonez committed 15 hours ago

```
function calculate() {
  try {
    //Creamos una variable que almacenará la operación antes de reemplazar sus símbolos
    let resultHistorial = ActualVariable;
    // Reemplazar símbolos para que sean compatibles con JavaScript
    let result = ActualVariable
      .replace("÷", "/")
      .replace("x", "*")
      .replace("mod", "%")
      .replace("π", Math.PI)
      .replace("√", "Math.sqrt()")
      .replace("^2", "**2")
      .replace("E", "Math.E")

    if (result.includes("Math.sqrt(")) result += ")"; // Cerrar la raíz cuadrada si está presente
    elemento.value = eval(result); // Evaluar la operación
    ActualVariable = elemento.value; // Actualizar la operación con el resultado

    // Actualizar la pila del historial, añadir el nuevo cálculo
    historial.push(resultHistorial + " = " + ActualVariable);

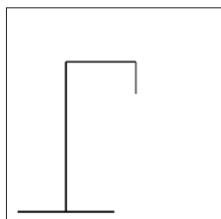
    // Limitar el historial a 3 operaciones para la construcción de la pila
    if (historial.length > 3) {
      historial.shift(); // Si supera las 3 operaciones en la calculadora, se irá eliminando la operación más antigua
    }

    // Mostrar el historial en la página
    historialElement.innerHTML = historial.join('<br>');
  } catch (error) {
    display.value = "Error"; // Mostrar error en caso de una operación inválida
    ActualVariable = ""; // Reiniciar operación
  }
}
```

c) AHORCADO

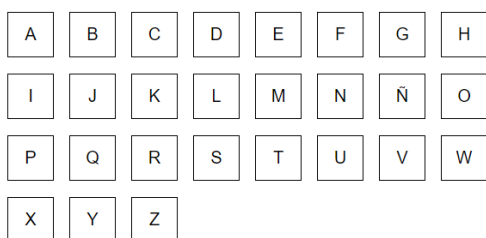
PRIMERA IMPRESIÓN DE LA PÁGINA

Juego del Ahorcado



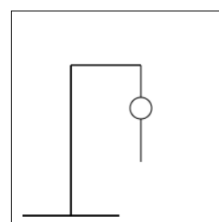
Palabra:

_ _ _ _



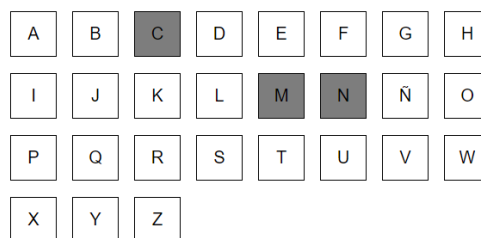
INTERACCIÓN CON LAS TECLAS

Juego del Ahorcado



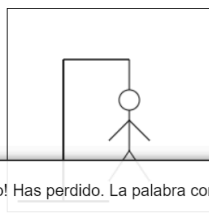
Palabra:

_ _ N _



PANTALLA DE DERROTA

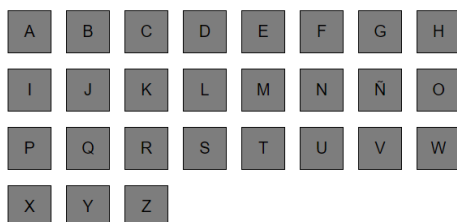
Juego del Ahorcado



¡Juego terminado! Has perdido. La palabra correcta era "LUNA".

Palabra:

L _ N _



Volver a Jugar

PANTALLA DE VICTORIA

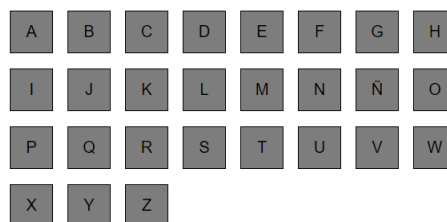
Juego del Ahorcado



¡Felicidades! Has ganado.

Palabra:

S O L



Volver a Jugar

```
// Función para dibujar la base y el poste (dibujados al inicio del juego)
function dibujarBaseYPoste() {
    // Dibujar la base
    ctx.moveTo(10, 190);
    ctx.lineTo(100, 190);
    ctx.stroke();

    // Dibujar el poste vertical
    ctx.moveTo(55, 190);
    ctx.lineTo(55, 50);
    ctx.stroke();

    // Dibujar el brazo horizontal
    ctx.moveTo(55, 50);
    ctx.lineTo(120, 50);
    ctx.stroke();

    // Dibujar la cuerda
    ctx.moveTo(120, 50);
    ctx.lineTo(120, 80);
    ctx.stroke();
}
```

canvas del juego funcion para dibujar base y el poste

mathiasddf authored 20 hours ago



```
// Función para dibujar las partes del ahorcado
function dibujarAhorcadoerrores {
    ctx.beginPath(); // Reiniciar el camino de dibujo antes de cada nuevo trazo
    switch (errores) {
        case 1: // Dibujar la cabeza
            ctx.beginPath();
            ctx.arc(120, 90, 10, 0, Math.PI * 2);
            ctx.stroke();
            break;
        case 2: // Dibujar el cuerpo
            ctx.moveTo(120, 100);
            ctx.lineTo(120, 140);
            ctx.stroke();
            break;
        case 3: // Dibujar brazo izquierdo
            ctx.moveTo(120, 110);
            ctx.lineTo(100, 130);
            ctx.stroke();
            break;
        case 4: // Dibujar brazo derecho
            ctx.moveTo(120, 110);
            ctx.lineTo(140, 130);
            ctx.stroke();
            break;
        case 5: // Dibujar pierna izquierda
            ctx.moveTo(120, 140);
            ctx.lineTo(100, 170);
            ctx.stroke();
            break;
        case 6: // Dibujar pierna derecha (fin del juego)
            ctx.moveTo(120, 140);
            ctx.lineTo(140, 170);
            ctx.stroke();
    }
}
```

funcion para implementar el dibujito del ahorcado segun exista o no un error

mathiasddf authored 20 hours ago

```
case 6: // Dibujar pierna derecha (fin del juego)
    ctx.moveTo(120, 140);
    ctx.lineTo(140, 170);
    ctx.stroke();
    mostrarMensajeFinal(`¡Juego terminado! Has perdido. La palabra correcta era "${palabra}".`, false);
    break;
}
```

CODIGO PARA EL DIBUJO EN CANVAS

	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p>Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 15</p>

uso de `math.random` para que se eliga una de las opciones a adivinar y creacion de un array vacio con "_" para adivinar la palabra

mathiasddf authored 20 hours ago

detalles para que al iniciar nuevo juego no se guarden los datos anteriores

mathiasddf authored 20 hours ago



CREACION DEL TECLADO PARA JUGAR (falta agregar eso al commit)

```

17 // Función para inicializar o reiniciar el juego
18 function inicializarJuego() {
19     palabra = palabrasSimples[Math.floor(Math.random() * palabrasSimples.length)];
20     palabraArray = palabra.split(''); //USO DE SPLIT PARA CONVERTIR EN UN ARRAY DE CHARS
21     palabraOculta = Array(palabra.length).fill('_'); //Se crea un nuevo array vacío con la misma longitud que la palabra seleccionada.
22     //Luego, fill('_') llena ese array con guiones bajos (_)*/
23     errores = 0;
24     // Limpiar el canvas completamente y reiniciar el contexto
25     ctx.clearRect(0, 0, canvas.width, canvas.height); // Limpiar todo el canvas
26     ctx.beginPath(); // Reiniciar el camino de dibujo (muy importante)
27
28     // Limpiar el mensaje final
29     mensajeFinal.textContent = '';
30     mensajeFinal.style.display = 'none'; // Ocultar el cuadro del mensaje al reiniciar
31
32     // Dibujar la base y el poste al inicio
33     dibujarBaseYPoste();
34
35     // Mostrar la palabra oculta
36     palabraHTML.textContent = palabraOculta.join(' ');
37
38     // Limpiar el teclado
39     teclado.innerHTML = '';
40     //Crear un botón para cada letra del alfabeto y agregarlo al teclado.
41     const letras = 'ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ'.split('');
42     letras.forEach(letra => {
43         const botonLetra = document.createElement('div'); //Se crea un nuevo elemento <div> que representará un botón para la letra actual
44         botonLetra.textContent = letra; //Se establece el contenido de texto del botón como la letra actual
45         botonLetra.classList.add('tecla'); //Se añade la clase CSS tecla al botón
46         botonLetra.addEventListener('click', () => manejarLetra(letra, botonLetra)); //evento de clic al botón
47         teclado.appendChild(botonLetra); //el botón creado se agrega al elemento teclado
48     });
49
50     // Ocultar el botón "Volver a Jugar"
51     botonReiniciar.style.display = 'none';
52 }

```

FUNCION PRINCIPAL PARA INICIAR EL JUEGO

	<p align="center">UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		
Aprobación: 2022/03/01	Código: GUIA-PRLE-001	Página: 16

funcion que permite hacer visible el boton reiniciar al terminar una partida

mathiasddf authored 20 hours ago

implementacion de desactivar teclado , que seleccione todos los elementos con clase .tecla y le agrega .disabled para desabilitar el teclado completo

mathiasddf authored 20 hours ago

Mostrar mensaje final con el uso de las funciones de boton reiniciar y desactivar teclado

mathiasddf authored 20 hours ago

implementacion de la iteracion del juego

mathiasddf authored 20 hours ago

```
// Función para mostrar el botón "Volver a Jugar"
function mostrarBotonReiniciar() {
    botonReiniciar.style.display = 'inline-block';
}

// Función para desactivar todo el teclado
function desactivarTeclado() {
    const teclas = document.querySelectorAll('.tecla'); //seleccionar todos los elementos que tienen la clase CSS .tecla
    teclas.forEach(tecla => tecla.classList.add('disabled')); //agrega la clase disabled a su lista de clases
}

// Función para mostrar el mensaje final
function mostrarMensajeFinal(mensaje, esVictoria) {
    mensajeFinal.textContent = mensaje;
    mensajeFinal.style.display = 'block'; // Mostrar el cuadro del mensaje
    desactivarTeclado(); // Desactivar todo el teclado
    mostrarBotonReiniciar(); // Mostrar el botón para volver a jugar
}

// Función para reiniciar el juego cuando se hace clic en el botón
function reiniciarJuego() {
    inicializarJuego();
}
```

FUNCIONES SECUNDARIAS AL TERMINAR UNA PARTIDA

```
// Función para manejar la letra seleccionada
function manejarLetra(letra, boton) {
    boton.classList.add('disabled'); // Desactivar la tecla
    if (palabraArray.includes(letra)) { //Comprobar si el array palabraArray incluye la letra que el jugador acaba de adivinar.
        // La letra es correcta, actualizar la palabra oculta
        palabraArray.forEach((letraPalabra, index) => {
            if (letraPalabra === letra) {
                palabraOculta[index] = letra;
            }
        });
        palabraHTML.textContent = palabraOculta.join(' '); //muestra la palabra oculta actualizada en el HTML.
    }



    // Verificar si se ha ganado
    if (palabraOculta.join('') === palabra) {
        mostrarMensajeFinal('¡Felicidades! Has ganado.', true);
    }
} else {
    // La letra es incorrecta, agregar error
    errores++;
    dibujarAhorcado(errores);
}
}
```

funcion para manejar la letra que pulsa el jugador, primero desabilitandola para que no vuelva a funcionar y despues comprobando que sea o no una letra correcta, si es correcta se se muestra en p...


antalla y en caso contrario se aumenta un error

mathiasddf authored 20 hours ago

FUNCIÓN PARA MANEJAR TECLA DEL TECLADO


	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p>Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 17</p>

iniciando html del juego


 NaginCarferC authored yesterday

```
index.html > ...
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="es">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <title>Juego del Ahorcado</title>
7   <link rel="stylesheet" href="./style.css">
8 </head>
9 <body>
10   <div class="container">
11     <h1>Juego del Ahorcado</h1>
12     <canvas id="ahorcadoCanvas" width="200" height="200"></canvas>
13     <div>
14       <p>Palabra:</p>
15       <p id="palabra"></p>
16     </div>
17     <div id="teclado"></div>
18     <button id="botonReiniciar" onclick="reiniciarJuego()">Volver a Jugar</button>
19   </div>
20   <div id="mensajeFinal" class="mensaje-final"></div>
21   <script src="ahorcado.js"></script>
22 </body>
23 </html>
```


agregando canvas y boton jugar

 NaginCarferC authored 20 hours ago

Update index.html

 NaginCarferC authored 20 hours ago


Update index.html

 NaginCarferC authored 20 hours ago


ESTRUCTURA DEL JUEGO

```
1 /*FORMATO DEL HTML EN GENERAL*/
2 body {
3   display: flex;
4   justify-content: center;
5   align-items: center;
6   height: 100vh;
7   margin: 0;
8   font-family: Arial, sans-serif;
9 }
10 /*CONTENEDOR PRINCIPAL DEL AHORCADO*/
11 .container {
12   text-align: center;
13 }
14 /*LIENZO*/
15 canvas {
16   border: 1px solid #000;
17   margin-bottom: 20px;
18 }
19 /*TECLADO DE LETRAS*/
20 /*TECLAS INDIVIDUALES*/
21 .tecla {
22   display: inline-block; /* Permite el alineamiento horizontal */
23   margin: 5px;
24   padding: 8px;
25   border: 1px solid #000;
26   cursor: pointer;
27   width: 25px;
28   height: 25px;
29
30   line-height: 25px;
31   font-size: 16px;
32 }
33 .tecla.disabled {
34   background-color: grey;
35   pointer-events: none; /* Deshabilitar doble interaccion */
36 }
```


formato general

 NaginCarferC authored yesterday


Create style.css

 NaginCarferC authored yesterday

teclado

 NaginCarferC authored yesterday

canvas y centrado de texto

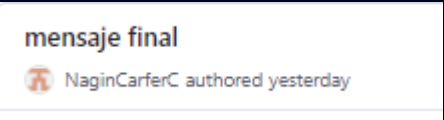
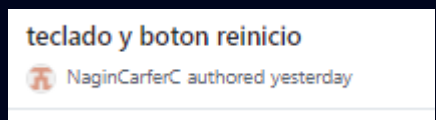
 NaginCarferC authored yesterday

	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p>Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 18</p>

```

37  /*TECLADO EN GENERAL*/
38  ✓ #teclado {
39      width: 100%;
40      display: grid;
41      grid-template-columns: repeat(8, 1fr); /* 8 teclas por fila */
42      gap: 5px;
43  }
44  /*BUTTON REINICIO*/
45  ✓ #botonReiniciar {
46      margin-top: 20px;
47      padding: 10px 20px;
48      background-color: #343a40;
49      color: white;
50      border-radius: 5px;
51      cursor: pointer;
52      font-size: 16px;
53  }
54  #botonReiniciar:hover {
55      background-color: #495057;
56  }
57  /*MENSAJE VICTORIA - DERROTA*/
58  ✓ .mensaje-final {
59      position: fixed;
60      top: 35%;
61      left: 50%;
62      transform: translate(-50%, 0%);
63      background-color: rgba(255, 255, 255, 0.9);
64      border: 2px solid #333;
65      border-radius: 10px;
66      padding: 20px;
67      box-shadow: 0 0 10px rgba(0, 0, 0, 0.5);
68  }
69

```





CSS DEL JUEGO

II. CUESTIONARIO:

Explique una herramienta para ofuscar código JavaScript.

Entre las herramientas más populares usadas para ofuscar código se incluye **Uglify.JS**, este es una herramienta muy popular, que se enfoca en minimizar y ofuscar javaScript al cambiar el nombre de las variables. Eliminar los espacios en blanco y realizar la eliminación de código muerto

	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p>Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 19</p>

Muestra un ejemplo de su uso en uno de los ejercicios de la tarea. Adjunte a su repositorio ambas versiones:

ahorcado.js (development).

```
// Variables
let palabra;
let palabraArray;
let palabraOculta;
let errores;
const palabrasSimples = ["GATO", "PERRO", "CASA", "SOL", "LUNA", "AGUA"];
const canvas = document.getElementById('ahorcadoCanvas');
const ctx = canvas.getContext('2d'); /*LIENZO-DIBUJO*/
const palabraHTML = document.getElementById('palabra');
const teclado = document.getElementById('teclado');
const botonReiniciar = document.getElementById('botonReiniciar');
const mensajeFinal = document.getElementById('mensajeFinal');
```

etc

ahorcado.min.js (production).

```
C: > Users > AORUS > OneDrive > Documentos > UNSA 2023 > 2024-B > PWEB2 > labs - git > Lab03 > Ejercicio3 > ahorcado.min.js > ...
1 let palabra,palabraArray,palabraOculta,errores,palabrasSimples=["GATO","PERRO","CASA","SOL","LUNA","AGUA"],canvas=document.getElementById("ahorcadoC
```

etc

Script_Calculadora.js(desarrollo)

```
//variables
const elemento = document.querySelector('input[type="text"]');
let ActualVariable = "";
// Referencia al historial
const historialElement = document.getElementById('historial');
let historial = [];
```

Script_sript.min.js(Produccion)

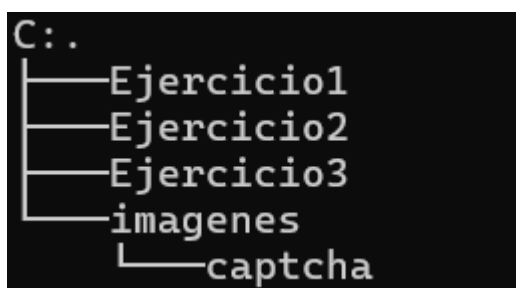
	<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		
Aprobación: 2022/03/01	Código: GUIA-PRLE-001	Página: 20

```

1 let elemento=document.querySelector('input[type="text"]'),ActualVariable="",historialElement=document.getElementById("historial"),historial=[];function
ActualizarVariable(e){ActualVariable+=e,elemento.value=ActualVariable}function calculate(){try{let resultHistorial=ActualVariable,result=ActualVariable.replace
(" ","/").replace("x","*").replace("mod","%").replace("^","Math.PI").replace("^","Math.sqrt").replace("^2","**2").replace("E","Math.E");result.includes("Math.
sqrt("&(result+=")"),elemento.value=eval(result),ActualVariable=elemento.value,historial.push(resultHistorial+" "+ActualVariable),3<historial.length&&
historial.shift(),historialElement.innerHTML=historial.join("<br>"));catch(error){display.value="Error",ActualVariable=""}}function deleteLast()
{ActualVariable=ActualVariable.slice(0,-1),elemento.value=ActualVariable||"0"}function clearAll(){ActualVariable="",elemento.value="0"}document.querySelectorAll
("button").forEach(l=>{l.addEventListener("click",()=>{var e=l.textContent.trim();if(e=="=")e=calculate();if(e=="X")e=deleteLast();if(e=="Deshacer")e=clearAll();if(e=="=")e=
[ActualVariable+"^2",elemento.value=ActualVariable]:"%")==e?(ActualVariable/-100,elemento.value=ActualVariable):ActualizarVariable(e)}));

```

ÁRBOL DE ESTRUCTURA DE ARCHIVOS



CONCLUSIONES

Colocar las conclusiones, apreciaciones reflexivas, opiniones finales a cerca de los resultados obtenidos de la sesión de laboratorio.

El desarrollo de los 3 ejercicios utilizando distintos métodos de JavaScript nos permitió abordar áreas como el desarrollo web, lógica matemática e interfaces gráficas. Logramos mejorar nuestra capacidad para resolver problemas, aprender nuevas técnicas y colaborar entre nosotros, lo que fue fundamental para cumplir con los objetivos propuestos.

METODOLOGÍA DE TRABAJO

Nos hemos dividido las tres actividades por dúos, de esa manera que el trabajo sea más eficiente y equitativo, cada dúo empezó con uno de ellos haciendo el bosquejo e implementando un js básico de ahí la siguiente persona del dúo comienzan desarrollar lo que falta. En profundidad comenzamos cada uno con un buen html para recién abocarnos al javascript

REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

	<p>UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN AGUSTIN FACULTAD DE INGENIERÍA DE PRODUCCIÓN Y SERVICIOS ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA DE SISTEMA</p>	
<p>Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación</p>		
<p>Aprobación: 2022/03/01</p>	<p>Código: GUIA-PRLE-001</p>	<p>Página: 21</p>

Colocare las referencias utilizadas para el desarrollo de la práctica en formato IEEE

Tabla : Rúbrica para contenido del Informe y evidencias

Contenido y demostración		Puntos	Checklist	Estudiante	Profesor
1. GitHub	Repositorio se pudo clonar y se evidencia la estructura adecuada para revisar los entregables. (Se descontará puntos por error u observación)	4	X	4	
2. Commits	Hay porciones de código fuente asociado a los commits planificados con explicaciones detalladas. (El profesor puede preguntar para refrendar calificación).	4	X	3	
3. Ejecución	Se incluyen comandos para ejecuciones y pruebas del código fuente explicadas gradualmente que permitirían replicar el proyecto. (Se descontará puntos por cada omisión)	4	X	3	
4. Pregunta	Se responde con completitud a la pregunta formulada en la tarea. (El profesor puede preguntar para refrendar calificación).	2	X	1	
7. Ortografía	El documento no muestra errores ortográficos. (Se descontará puntos por error encontrado)	2	X	2	
8. Madurez	El Informe muestra de manera general una evolución de la madurez del código fuente con explicaciones puntuales pero precisas, agregando diagramas generados a partir del código fuente y refleja un acabado impecable. (El profesor puede preguntar para refrendar calificación).	4	X	3	
Total		20		16	