

MÓDULO 06

Desarrollo web en entorno cliente

CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web

UF 03

**Eventos. Manejo de formularios.
Modelo de objetos del documento.**

Desarrollo web en entorno cliente

PAC de Desarrollo

Máquina tragaperras

Desarrollo web en entorno cliente

PAC de Desarrollo

Situación

Se pide implementar un simulador de máquina tragaperras implementada completamente en el lado cliente y utilizando las tecnologías HTML, CSS y JavaScript.

La tragaperras tendrá la siguiente funcionalidad:

- Control sobre las monedas introducidas.
- Palanca para mostrar la tirada aleatoria.
- Tres pantallas para mostrar el resultado de la tirada.
- Un historial para mostrar el gasto y adquisición de monedas.

Trapaertras

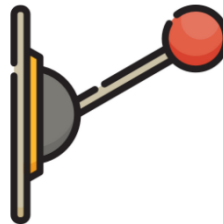
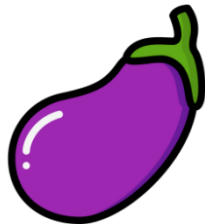
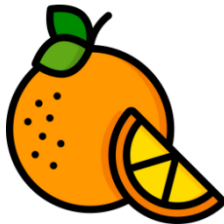
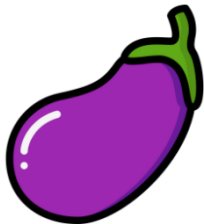
Introduce monedas:

0

El número de monedas actual es de:

7

Salir



Historial de movimientos

- [illegible]

PAC de Desarrollo

Control de monedas

Requisitos:

- Deberá tener un elemento para introducir monedas en la tragaperras y otro para aceptar la cantidad confirmarla.
- La cantidad introducida se mostrará de forma predominante.
- Una vez introducidas las monedas, se bloqueará la posibilidad de introducir más monedas.
- Al introducir monedas, se indicará en el historial que se han introducido monedas en la máquina.
- En caso de querer terminar la partida y cobrar el premio, se deberá pulsar sobre otro elemento.
- Al terminar la partida se mostrará una alerta con la cantidad recibida, se vaciará la cantidad almacenada en la tragaperras, se indicará por el historial y la cantidad recibida se mostrará en el elemento pensado para introducir monedas.

Control de monedas

Cantidad de monedas a introducir

Introduce monedas:

Elemento para confirmar la introducción de monedas

El número de monedas actual es de:

0

Al comienzo, la máquina tiene 0 monedas.

Control de monedas

Tras pulsar, se
desactivan

Se actualiza el
valor de
monedas en el
interior

Introduce monedas:

0

Introducir

El número de monedas actual es de:

10

Salir

PAC de Desarrollo

Palanca

Esta página dice

Has conseguido un total de 10 monedas.

Aceptar

Al pulsar en
Salir se
muestra el
mensaje

Las monedas
retiradas se pasan
automáticamente a
la entrada

Introduce monedas:

10

Introducir

El número de monedas actual es de:

0

Salir

PAC de Desarrollo

Palanca

Requisitos:

- La palanca empieza con la imagen hacia arriba.
- Mientras se mantenga pulsada la palanca, la imagen de la palanca se mostrará hacia abajo.
- La palanca solo podrá generar una nueva tirada si hay monedas introducidas en la tragaperras.
- En caso de haber monedas, genera una tirada e indica que se ha gastado una moneda en el historial.
- En caso de no haber monedas, muestra un mensaje de error y no genera tirada.

PAC de Desarrollo

Palanca

Introduce monedas:

 Introducir

El número de monedas actuales es de:

0

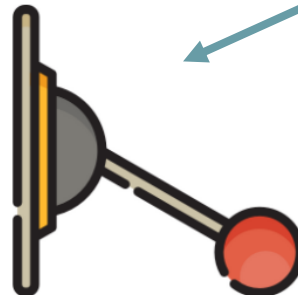


Si no hay monedas,
error.

Por favor, introduce monedas.

Aceptar

Al pulsa, la
palanca baja



PAC de Desarrollo

Palanca

Introduce monedas:

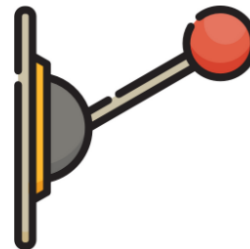
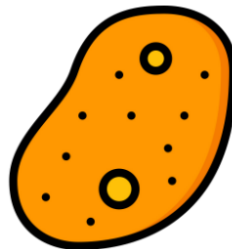
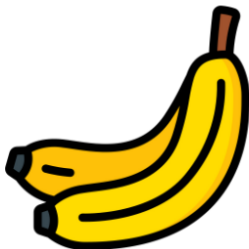
0

Introducir

El número de monedas actual es de:

3

Salir



Indica en
el historial

Historial de movimientos

- Has introducido monedas.
- Gastas una moneda.

Si hay
monedas,
tirada.

La palanca vuelve
arriba después de la
tirada.

PAC de Desarrollo

Mostrar tirada

Requisitos:

- Al iniciar la aplicación, muestra tres pingüinos.
- Se representan en tres figuras, una a continuación de la otra, con una imagen en su interior.
- Al producirse la tirada, se generan aleatoriamente el contenido de las tres imágenes.
- Las imágenes deberán obtenerse a partir del siguiente array que deberá declararse al comienzo del fichero JS del proyecto:

```
var listaimagenes = ["aubergine", "banana", "carrots", "cherries", "dollar", "lemon", "orange", "peach", "potato", "tomato"];
```

- La selección será completamente aleatoria en cada una de las tres posiciones de la tragaperras.
- Calculará el resultado obtenido y actualizará el número de monedas y el historial en caso de cumplir alguna condición de ganancia.

PAC de Desarrollo

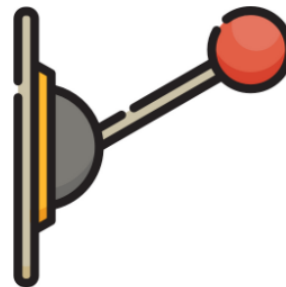
Mostrar tirada

Condiciones de ganancia:

- Si sale una moneda ("dollar"), se gana **una moneda**.
- Si salen dos monedas, se ganan **cuatro monedas**.
- Si salen tres monedas, se ganan **diez monedas**.
- Si salen dos hortalizas o frutas iguales, se ganan **dos monedas**.
- Si salen tres hortalizas o frutas iguales, se ganan **cinco monedas**.
- Si sale una moneda y dos hortalizas o frutas iguales, se ganan **tres monedas**.

PAC de Desarrollo

Mostrar tirada

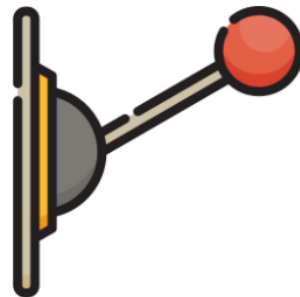
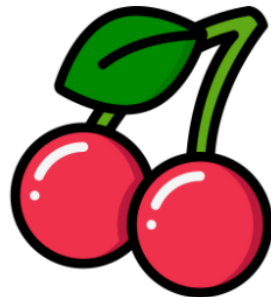
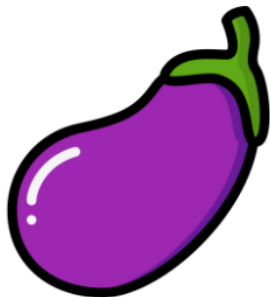
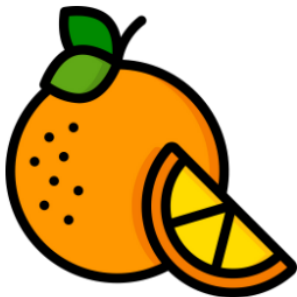


Historial de movimientos

- Has introducido monedas.
- Gastas una moneda.
- Gastas una moneda.
- ¡Dos MONEDAS! Ganas 4 monedas.

PAC de Desarrollo

Mostrar tirada



Historial de movimientos

- Has introducido monedas.
- Gastas una moneda.
- Gastas una moneda.
- ¡Dos MONEDAS! Ganas 4 monedas.
- Gastas una moneda.

Historial de movimientos

Requisitos:

- Se muestra en la parte inferior de la tragaperras.
- Se muestra como una lista.
- Se van añadiendo todos los movimientos que se producen: cuando se introducen monedas, cuando se sacan, cuando se gastan y cuando se ganan.

Historial de movimientos

Historial de movimientos

- Has introducido monedas.
- Gastas una moneda.
- Gastas una moneda.
- ¡Dos MONEDAS! Ganas 4 monedas.
- Gastas una moneda.
- Gastas una moneda.
- Gastas una moneda.
- Gastas una moneda.
- Gastas una moneda.
- Sacas todas las monedas.
- Has introducido monedas.
- Gastas una moneda.
- ¡Dos IGUALES y una MONEDA! Ganas 3 monedas.
- Gastas una moneda.
- ¡Dos IGUALES! Ganas 2 monedas.
- Sacas todas las monedas.

PAC de Desarrollo

Entrega

Desarrollo web en entorno cliente

PAC de Desarrollo

Entrega

Se deberá entregar un único fichero en la PAC correspondiente con el nombre:
PAC_UF3_NombreApellidos.zip

En su interior se encontrará:

- Una carpeta que contendrá todos los ficheros de código requeridos en esta PAC.
- Un PDF con capturas de la ejecución de las pruebas realizadas, correctamente formateado y con todas las indicaciones necesarias para comprender el funcionamiento de la aplicación.
 - **IMPORTANTE:** Incluir captura de CADA PASO de cada prueba requerida, del código que se ejecuta en ese momento y del resultado que se obtiene.

Pruebas

1. Intentar una tirada sin introducir monedas en la tragaperras.
2. Introducir 10 monedas.
3. Realizar 5 tiradas.
4. Sacar monedas.
5. Introducir 4 monedas adicionales.
6. Realizar 5 tiradas adicionales.

Evaluación

Criterio	Bien	Regular	Mal	Peso
Diseño de la tragaperras	Se ha creado una estructura ordenada y amigable, con un estilo claro aplicado y que muestra la interfaz de una aplicación de tragaperras. El código está bien estructurado, comentado y optimizado.	Se ha creado una estructura ordenada y amigable, pero con una apariencia muy básica o mejorable.	No cumple los requisitos mínimos de la interfaz.	0,5
Control de monedas	Se ha implementado toda la funcionalidad requerida para el control de las monedas introducidas y sacadas de la tragaperras.	Hay errores o faltan algunos de los requisitos que se piden.	Hay numerosos errores o falta gran parte de los requisitos.	1
Palanca	Se ha implementado el comportamiento de la palanca según los requisitos requeridos.	Hay errores o faltan algunos de los requisitos que se piden.	Hay numerosos errores o falta gran parte de los requisitos.	1
Mostrar tirada	Se muestran 3 imágenes aleatorias generadas únicamente a partir de los datos almacenados en el array y la carpeta suministrados.	Hay errores o faltan algunos de los requisitos que se piden.	Hay numerosos errores o falta gran parte de los requisitos.	0,75
Comprobación resultados	Se comprueban correctamente todos los casos de ganancia de monedas.	Hay errores o faltan algunos de los casos que se piden.	Hay numerosos errores o falta gran parte de los casos.	1
Historial de movimientos	El historial muestra todos los mensajes de todos los eventos que se producen.	El historial no muestra algunos de los mensajes que se piden.	El historial no funciona correctamente.	0,75
Documento con las Pruebas	En el caso en que no se entregue o no cumpla con lo que se pide.			Resta hasta 1 punto de la nota.

¡A por ello!