

CONSIDERACIONES DEL EXAMEN:

- **Duración:** el examen deberá estar entregado (**un zip con todos los archivos de la aplicación**) antes de las 15.25 salvo incidencias de la red. En caso de que algún alumno lo entregue más tarde se le restará un 1 punto. El alumno se asegurará de subir todos los archivos necesarios
- **Cada ejercicio tiene una puntuación máxima**, que se conseguirá si cumple todas las funcionalidades pedidas. Por cada fallo o funcionalidad no realizada se restará a la puntuación máxima la parte correspondiente.
- **Se valorará con 0,5 puntos que el código sea legible** (nombres de variables lógicas, utilización de funciones, no repetir código, organización de los archivos, ..).
- El profesor proyectará en la clase la aplicación para que los alumnos puedan ver el funcionamiento

Se desea desarrollar una aplicación web del conocido juego **QUIEN ES QUIEN**. Los datos que debe gestionar la aplicación son:

- **Preguntas:** en esta versión sólo se pueden utilizar las siguientes preguntas: "Tiene gafas", "Es un hombre", "Tiene bigote", "Tiene pelo en la cara", "Tiene pelo largo". Además, se puede preguntar individualmente la fecha de nacimiento.
- **Personas:** son las personas que van a aparecer en el juego y están disponibles en el archivo **personas.js** (**es un ejemplo, no puedes suponer el número de elementos que hay**) Cada persona tiene las siguientes características:
 - **Codigo**
 - **Nombre**
 - **Puntuación**
 - **Foto**
 - **EsHombre: y/n**
 - **FechaNacimiento: dd/mm/aaaa**
 - **ColorPelo: rubio/moreno/pelirrojo**
 - **TieneGafas: y/n**
 - **TieneBigote: y/n**
 - **TienePeloCara: y/n**
 - **TienePeloLargo: y/n**
- **PreguntasRealizadas:** de cada pregunta que haga el usuario se debe almacenar:
 - **Texto de la pregunta**
 - **Respuesta valida**
 - **Lista de personas eliminadas**

TIENES UN ARCHIVO COMPRIMIDO CON LAS PAGINAS HTML, ARCHIVOS CSS, LOS ARCHIVOS DE IMÁGENES Y EL ARCHIVO preguntas.js - PUEDES CREAR ARCHIVOS NUEVOS, PERO NO CAMBIAR DE SITIO LOS EXISTENTES.

CUANDO EL PROFESOR VERIFIQUE LA APLICACIÓN NO VA A CAMBIAR NINGUN ARCHIVO

1. (3,7 PTOS) EN ESTE EJERCICIO NO SE PUEDE TOCAR EL HTML, SALVO QUE EL PROFESOR TE PERMITA. En el archivo **index.html** se pide:

- El objetivo del juego es que el usuario determine qué persona es la que se está buscando. Existe una función: **establecerPersonaABuscar** que devuelve el código de la persona que se está buscando. La variable **codigoPersonaBuscada** tendrá el código de dicha persona. ESE CODIGO YA ESTA HECHO EN EL HTML

- Se deben añadir en el segundo desplegable que hay en el div de nombre “divPreguntas” todas las preguntas posibles. NO ES VALIDO ESCRIBIRLAS A MANO (se debe utilizar algún tipo de estructura)
- Se debe mostrar en la tabla que hay en el div “divTablero” todas las personas que haya **ordenadas por nombre**. En cada celda se mostrará la imagen (75x75) y debajo el nombre de cada persona. NO SE PUEDE CREAR/ELIMINAR LA TABLA Y NO ES VALIDO ESCRIBIRLAS A MANO (se debe utilizar algún tipo de estructura)

- Si se hace click en la imagen de una persona se deben mostrar sus datos en el div “divDatosPersona”.
- Si se pulsa en el botón INTENTAR, hay una persona seleccionada y es la correcta se debe mostrar la página “preguntasRealizadas.html”; en caso contrario, se debe almacenar el error, junto con el resto de las preguntas realizadas, en algún sitio junto con los datos de la persona intentada. Además, la imagen de esa persona se debe cambiar como se indica en el ejercicio 2. ESOS DATOS NO DEBEN ESTAR DISPONIBLES CUANDO SE CIERRE EL NAVEGADOR

2. (3,8 PTOS) EN ESTE EJERCICIO NO SE PUEDE TOCAR EL HTML, SALVO QUE EL PROFESOR TE PERMITA. En el archivo **index.html** se pide:

- Si se pulsa en una pregunta del desplegable se debe:
 - Mostrar un alert con la respuesta (YES/NO) de acuerdo a los datos que se tiene de la persona buscada.
 - Además, se deben cambiar las imágenes de todas aquellas personas que no cumplan la condición a la imagen “novale.png” e impedir que al pulsar la imagen se muestre la información de la persona en el div “divDatosPersona”. Por ejemplo, si se selecciona “TienePelo” y la persona buscada tiene pelo se debe responder YES y además cambiar las imágenes de todas las personas que no tienen pelo.

- Además, se debe almacenar el texto de la pregunta y la respuesta, junto con el resto de las preguntas realizadas, en algún sitio junto con los datos de las personas cambiadas.
- Si se pulsa en el botón “Preguntar Fecha” se debe comprobar que la fecha introducida sea una fecha valida y hacer los mismos pasos que en el apartado anterior, pero comprobando que la fecha de nacimiento sea anterior a la fecha introducida.
- Cada 5 segundos se debe hacer más grandes (100x100) las imágenes validas (las no cambiadas) de cada persona. Primero se debe cambiar la primera imagen valida, pasados 5 segundos la segunda y así sucesivamente. Al llegar a la última se debe terminar.

3. (2,0 PTOS) EN ESTE EJERCICIO SOLO SE PUEDE TOCAR EL HEAD DEL HTML, EL RESTO NO, SALVO QUE EL PROFESOR TE PERMITA. En el archivo **preguntasRealizadas.html** se deben realizar las siguientes acciones:

- Se deben mostrar todas las preguntas realizadas en la tabla que hay en el div con id “principal”. Donde puntos acumulados será la suma de puntos de todas las personas eliminadas con esa pregunta.
- Si se pulsa el botón REINICIAR se deben limpiar todas las preguntas realizadas.
- Si se pulsa el botón FILTRAR se deben mostrar las preguntas que contengan el texto “txtFiltrar” en el enunciado de la pregunta.

NOTA IMPORTANTE: SI no se ha sabido guardar las preguntas realizadas se permite crear algunas de ejemplo para hacer este ejercicio pero se restará 1 punto de este ejercicio.