**CFGS: DAW**

**MP06: Desarrollo web en entorno cliente**

**UF2: Estructuras definidas por el programador. Objetos**

**NF3: Objetos en JavaScript**

**NF4: Funciones globales del lenguaje**

**Actividad 3: Elige tu propia aventura**

**Objetivos**

* Aprender a comunicar entre ventanas
* Gestionar errores
* Trabajar con Objetos en JavaScript
* Modificar etiquetas y contenido de HTML con JavaScript

Esta tercera actividad de la UF2, vamos a diseñar una página web, que tiene como finalidad realizar una Web interactiva donde se narrará una aventura. Los usuarios podrán elegir elementos de la aventura que tendrán repercusiones en la misma.

La página Web tendrá una página de inicio, donde se explicarán las bases al jugador.

Diagrama, Texto

Descripción generada automáticamente

Cuando el jugador comienza la aventura, la web muestra la primera parte de la historia junto a una imagen representativa. La historia, dispone de varios huecos, que el jugador tendrá que rellenar con imágenes representativas o un listado predefinido de tres opciones disponibles. Según su elección, al pulsar el botón confirmar, la historia y la imagen de la siguiente página variarán.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

**Propiedades de la Web**

1.- Los huecos se rellenan mediante Drag and Drop. Hay que validar que los ítems pertenezcan al gap indicado **(3p)**

2.- Al apretar el botón limpiar, los espacios en blanco que hayan sido rellenados deberán limpiarse**. (1p)**

3.- En caso de apretar al botón de confirmar y haya algún espacio en blanco sin item o éste sea incorrecto, deberá marcar ese espacio en rojo y no pasar a la siguiente página**. (1p)**

4.- El texto de la historia y la imagen varían al apretar al botón confirmar y son diferentes según los ítems seleccionados. **(2p)**

5.- Existe tratamiento del error en todo el código de JavaScript. **(1p)**

6.- El diseño de la web está trabajado **(1p)**

7.- La calidad y ordenación del código HTML, CSS y JS es la esperada **(1p)**

**FORMATO DE ENTREGA.**

Se entregan los documentos HTMl, CSS y JS comprimidos y subidos a Moodle en la fecha de entrega. Un retraso en la entrega respecto a la fecha de subida tendrá penalización en la nota.