**CFGS: DAW**

**MP06: Desarrollo web en entorno cliente**

**UF1: Sintaxis del lenguaje. Objetos Predefinidos del Lenguaje**

**NF1: Introducción a los lenguajes de programación en entorno cliente**

**Actividad 2: Concurso en página Web**

**Objetivos**

* Modificar etiquetas y contenido de HTML con JavaScript
* Importación y generación de JSON
* Comunicación asíncrona
* Gestionar errores
* Trabajar con condicionales

Esta segunda actividad de la UF1, vamos a diseñar una página web, que tiene como finalidad realizar un concurso de preguntas y respuestas. Un mockup para que veáis la idea principal, sería el siguiente:

Imagen que contiene Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

Esta primera página será nuestra landing. Aquí, el jugador escribirá su nombre o nickname, y al pulsar Iniciar comenzará a jugar, cargando la siguiente página:

Imagen que contiene Texto

Descripción generada automáticamente

Como podemos ver, la web muestra un par de preguntas (pueden ser más), de selección. Al pulsar el botón comprobar, en caso de que hayamos respondido una a más preguntas mal, aparecerá un mensaje, o una ventana emergente, indicando que hemos fallado, y se acabará el juego.

En caso de que hayamos respondido bien a las preguntas, se mostrará un mensaje, o una ventana emergente, que indicará que hemos pasado de ronda, y se mostrarán las siguientes preguntas que estaban ocultas o que queramos generar dinámicamente.

Diagrama

Descripción generada automáticamente

Las preguntas previas quedarán visibles, pero bloqueadas, el botón comprobar pasará debajo de las nuevas preguntas y nuevas preguntas aparecerán. Si las respondemos bien, aparecerá un mensaje diciendo que hemos ganado, y si respondemos al menos una mal, el mensaje será que hemos perdido.

**Puntuación de la práctica**

1. Se importan las preguntas de forma asíncrona mediante un fichero json **(1p)**
2. La web muestra las preguntas y se puede interactuar con ellas **(1p)**
3. Si acertamos las preguntas, realiza las opciones que pide la práctica. Lo mismo ocurre si no las acertamos **(2p)**
4. Funciona bien con las nuevas preguntas y las funcionalidades responden correctamente. **(2p)**
5. Las respuestas de cada pregunta se colocan de forma aleatoria**(1,5p)**
6. Las preguntas también se muestran de forma aleatoria y deben haber más de cuatro, aunque sólo se muestren cuatro **(1,5p)**
7. Al terminar el juego, ganando o perdiendo, se genera un fichero json con: **(1p)**
   1. El nombre del jugador o el nickname
   2. El número de preguntas acertadas
   3. El número de preguntas falladas
   4. Si ha ganado el concurso o no

**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.