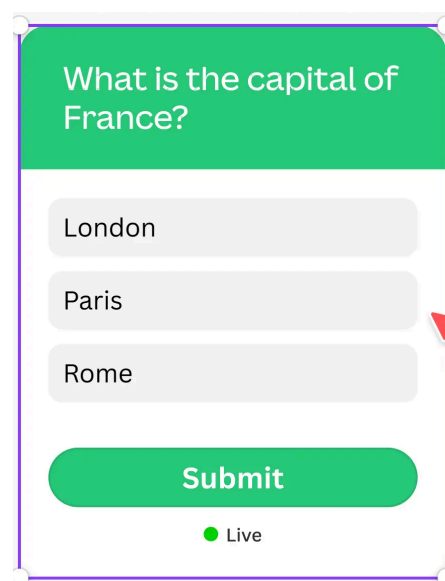


MICRO-PROYECTO 1

QUIZ TEMÁTICO EN LÍNEA

El objetivo de este proyecto es que cada estudiante cree una aplicación web de tipo quiz. Para ello, **Usted como estudiante deberá escoger uno de los siguientes cuatro tópicos para desarrollar su proyecto:** Programación, Música, Videojuegos o Matemáticas. La aplicación permitirá al usuario final registrarse con su nombre y realizar un cuestionario de diez preguntas cronometrado sobre el tópico seleccionado por el estudiante. Al finalizar el quiz, la aplicación mostrará de inmediato las respuestas correctas e incorrectas del usuario y almacenará su puntaje en **localStorage**. Se deberá mantener un ranking local de puntajes para el tópico específico del proyecto.

A screenshot of a mobile application interface for a quiz. The top section has a green background with the question "What is the capital of France?". Below this, there are three light gray rounded rectangular buttons with the text "London", "Paris", and "Rome" respectively. A red arrow points to the "Paris" button. At the bottom, there is a green rounded rectangular button labeled "Submit". Below the "Submit" button, there is a small green dot followed by the text "Live".

What is the capital of France?

London

Paris

Rome

Submit

● Live

Requisitos Funcionales:

1. Interfaz de Usuario

- Se requerirá que el usuario ingrese su nombre al inicio, el cual se asociará a su puntaje.
- Tema visual específico por tópico (paleta de colores, tipografía e iconografía, imágenes).

2. Registro e Inicio del Quiz

- Tras ingresar el nombre se habilita el botón **Iniciar**.
- Al iniciar se oculta el menú y se muestra el cuestionario con el temporizador.

3. Motor de Preguntas

- Banco mínimo de 15 preguntas por tópico.
- Selección aleatoria de 10 preguntas sin repetición.
- Renderizado dinámico de cada pregunta y sus cuatro opciones de respuesta.

4. Temporizador

- Cuenta regresiva visible de **5 minutos (5:00 → 0:00)**.
- Al llegar a cero se bloquean las opciones y se evalúa automáticamente.

5. Evaluación y Retroalimentación

- Cálculo de puntaje (1 punto por respuesta correcta).
- Resaltado inmediato de aciertos (verde) y errores (rojo).
- Despliegue de puntaje y porcentaje de acierto.

6. Sistema de Puntuación y Persistencia

- Guardar {nombre, puntaje, fecha} u otra información en *localStorage*.
- Tabla de los cinco mejores puntajes por tópico en el menú principal.
- **Botones Nuevo Quiz y Volver al Menú que reinician estado sin borrar historial.**

Tecnologías Utilizadas:

- **HTML:** Estructura básica de la página y elementos interactivos como los botones, el puntaje, la tabla de puntuaciones y el formulario de nombre de usuario..
- **CSS:** Estilización de los botones, efectos visuales y diseño responsivo.
- **JavaScript:** Lógica del juego, manejo de eventos y actualización de la interfaz según las acciones del jugador.

Control de versiones y alojamiento

- Se debe utilizar un repositorio de Git para el control de versiones del proyecto.
- Se debe subir el proyecto a un repositorio público de GitHub.
- Se debe alojar el proyecto utilizando GitHub Pages.

NOTA: En caso de que el proyecto no esté alojado en Github Pages, se evaluará con una puntuación máxima de 15 puntos.

Entrega

- La actividad es **en parejas**. Cualquier intento de plagio será penalizado con 0.
- El micro-proyecto comienza el día miércoles 28/05/2025 a las y finaliza a las 11:59 p.m. del día domingo 01/06/2025. Por lo tanto, su entrega deberá ser hecha dentro de ese tiempo.
- Debe enviar lo siguiente:
 - Link del repositorio con el proyecto
 - Link de la página hosteada en Github Pages
- Al correos de su respectivo preparador:
 - fescalona@correo.unimet.edu.ve

CRITERIO DE EVALUACIÓN:

♦ **Estructura HTML: 2 pto**

- Uso correcto de etiquetas HTML semánticas para estructurar la interfaz:

- Contenedor principal y secciones (menú/inicio, quiz, resultados, ranking).
- Formulario para ingreso de nombre de usuario.
- Estructura para mostrar preguntas, opciones de respuesta, temporizador y puntaje.
- Tabla para el ranking de puntuaciones.
- Botones interactivos (Iniciar, Siguiente, Nuevo Quiz, Volver al Menú, etc.).

♦ Estructura CSS: 2 pto

- Aplicación de estilos CSS para una apariencia clara, atractiva y coherente con el tópico seleccionado:
- Implementación efectiva del tema visual específico por tópico (paleta de colores, tipografía, iconografía, imágenes relevantes).
- Retroalimentación visual clara para respuestas correctas (verde) e incorrectas (rojo).

♦ Responsive: 1 pts

- Adaptación del diseño a distintos dispositivos (móvil y escritorio).
- Correcta visualización de los botones, tabla de puntajes y otros elementos en pantallas de diferentes tamaños.

♦ Funcionalidad JavaScript: 13 pts

Motor de Preguntas y Renderizado: 3 pts

- Carga y gestión de las preguntas relacionadas con el tópico seleccionado.
- Selección aleatoria y sin repetición de 10 preguntas para cada sesión de quiz.
- Renderizado dinámico en la interfaz de cada pregunta y sus cuatro opciones de respuesta.

Lógica del Quiz, Interacción y Temporizador: 4 pts:

- Funcionalidad de registro e inicio del quiz: el usuario ingresa su nombre, se habilita el botón "Iniciar"; al iniciar, se oculta el menú/inicio y se muestra el cuestionario con el temporizador.
- Implementación correcta y visualización clara del temporizador con cuenta regresiva de 5 minutos.
- El usuario puede seleccionar una opción por pregunta.
- Al llegar el temporizador a cero, se bloquean las opciones de respuesta y se procede a la evaluación automática del quiz.

Evaluación y Retroalimentación Inmediata: 3 pts

- Cálculo correcto del puntaje (1 punto por respuesta correcta).
- Al finalizar el quiz (por tiempo o por completar preguntas), se muestran las respuestas correctas e incorrectas del usuario de forma clara (ej. resaltado en verde/rojo).
- Despliegue del puntaje final obtenido y el porcentaje de acierto.

Persistencia de Datos (LocalStorage): 3 pts

- Almacenamiento correcto en **localStorage** del objeto tras cada quiz finalizado.

♦ Apreciación (esfuerzo y estética): 2 pts