

## Ejercicio de evaluación final (bis) - Sprint 2

El ejercicio consiste en desarrollar una aplicación web que simula un juego de buscar las parejas. El objetivo del ejercicio es desarrollar la interfaz del juego, **no implementar el juego en sí** que quedará como un BONUS.

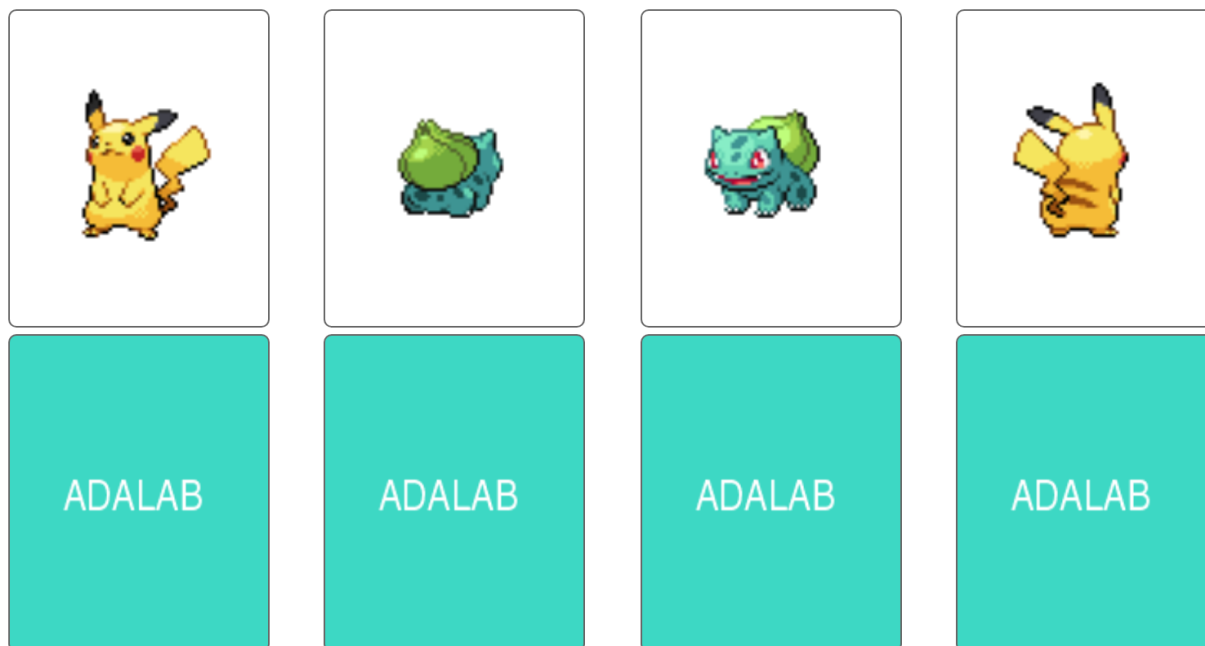
Vamos de definir los distintos hitos del ejercicio:

### 1. Maquetación

En primer lugar vamos a realizar una maquetación básica del juego.

## El juego de las parejas

☒ 4 ☐ 6 ☐ 8



La aplicación consta de dos partes

1. Un formulario para elegir el tamaño de la partida y un botón
2. Un listado de cartas, cada una con 2 imágenes que representan las dos caras de una carta (cuando una está visible la otra está oculta).

La imagen para la cara anterior la obtendremos de un servidor y para la posterior usaremos

<https://via.placeholder.com/160x195/30d9c4/ffffff/?text=ADALAB>.

En la imagen del el diseño propuesto podemos ver algunas cartas boca arriba y otras boca abajo.

Para realizar la maquetación básica del ejercicio usaremos Sass y la base de gulp del [Adalab Web Starter Kit](#).

### 2. Inicio de la partida

Al hacer clic sobre el botón de 'Comenzar', nuestra aplicación debe recoger el valor del tamaño de la partida y conectarse a un API que devuelve un listado de cartas. La URL del API es <https://raw.githubusercontent.com/Adalab/cards-data/master/NUMERO.json>, donde NUMERO puede tomar el valor de 4, 6 y 8. Por cada carta obtendremos, entre otros datos, la URL de la imagen a mostrar.

### 3. Interacción

Una vez mostramos el listado de cartas vamos a hacer que el listado sea interactivo. Para eso, lo primero que haremos será ocultar la parte frontal de las cartas mostrando solo la parte de atrás.

## El juego de las parejas

☒ 4 ☐ 6 ☐ 8



Al hacer clic sobre una carta vamos a mostrar su parte frontal y a ocultar su parte trasera. Al volver a hacer clic haremos la operación contraria, y volveremos a ver su parte trasera y ocultar la frontal.

## El juego de las parejas

☒ 4 ☐ 6 ☐ 8



## 4. BONUS: Implementar el juego

Una vez terminada la parte obligatoria, os animamos a intentar implementar el juego de las parejas en una rama del repositorio. Por cada carta, tenemos información en el JSON de cuáles son pareja.

- Cuando se hace clic en una primera carta esta se da la vuelta y nos muestra su pokemon (como hasta ahora).
- Al hacer clic en una segunda carta esta se da la vuelta y: si es la pareja de la primera las dos se quedan boca arriba (como hasta ahora), si no es la pareja de la primera las dos deben mantenerse visibles durante un periodo corto de tiempo (para que la usuaria vea los pokemon) y ponerse boca abajo.

Esta parte del ejercicio es bastante compleja, así que no os desesperéis si no conseguís completarla.

### Entrega

La entrega del ejercicio se realizará en un repositorio de GitHub enviado por slack a la profesora. El límite de entrega es el **lunes 30 de julio antes de las 8:00h para el turno de mañana y antes de las 15:00h para el turno de tarde**.

### Normas

Este ejercicio está pensado para que se realice de forma individual, pero podrás consultar tus dudas con la profesora y tus compañeras si lo consideras necesario. Es una buena oportunidad para conocer cómo estás progresando, saber qué temas debes reforzar durante las siguientes semanas y cuáles dominas. Te recomendamos que te sientas cómoda con el ejercicio que entregues y no envíes cosas copiadas que no entiendas, puesto que en la revisión del ejercicio con la profesora te pedirá que expliques las decisiones tomadas para realizar el ejercicio. Este feedback individual con la profesora será de un máximo de 30 minutos, y te propondrá además realizar cambios in situ sobre el ejercicio. Al final, tendrás un feedback sobre aspectos a destacar y a mejorar en tu ejercicio, y sabrás qué objetivos de aprendizaje has superado de los listados a continuación.

### Criterios de evaluación

Vamos a listar los criterios de evaluación de este ejercicio. Si superas más del 80% de los criterios, estás aprendiendo al ritmo que hemos pautado para poder afrontar los conocimientos del siguiente sprint.

#### Control de versiones

- Uso de control de versiones con ramas para nuevas funcionalidades

#### JavaScript básico

- Crear código JavaScript con sintaxis correcta, bien estructurado e indentado
- Usar variables para almacenar información y re-asignar valores
- Usar condicionales para ejecutar acciones distintas en función de una condición
- Saber recorrer listados de datos para procesarlos
- Usar funciones para estructurar el código
- Saber modificar la información del DOM para añadir contenido dinámico
- Saber escuchar eventos del DOM y actuar en consecuencia

## **AJAX y APIs**

- Crear peticiones con fetch y promesas
- Gestionar información en formato JSON

**¡Al turrón!**