

ACTIVIDAD EVALUATIVA

1. ¿Js es un lenguaje interpretado o compilado? Justifica tu respuesta
2. En el index.html vincula el archivo helpers.js antes que el game.js, debe llevar ese orden preciso? Justifica tu respuesta. (Prueba invirtiendo las líneas de vinculación html con js)
3. Si definimos una imagen de 600 x 600 px, realiza los cambios que correspondan en el código.
4. ¿Qué tipo de variable es "target"? Explica y ejemplifica.
5. Identifica 3 funciones definidas por javascript y 3 funciones definidas por el usuario (identificar y definir las funciones flecha). Explica la utilidad de cada una.
6. Recordatorio: luego de subir el proyecto a Git / Github deberán compartir la URL, en un comentario de esta publicación, indicando los integrantes del grupo.

IMPORTANTE: A partir del lunes 26 comenzará la defensa oral del trabajo realizado.

RESPUESTAS:

- 1) JavaScript es un lenguaje interpretado porque su código se ejecuta directamente en los navegadores web mediante un intérprete, sin necesidad de un proceso de compilación previo. Esto lo hace ideal para el desarrollo web, donde la flexibilidad y la inmediatez son clave.

2)

```
<script src="js/game.js" charset="utf-8"></script>
<script src="js/helpers.js" charset="utf-8"></script>
```

- 3) A la hora de cambiar el tamaño de la imagen en el index, luego deberemos hacer los siguientes cambios en el js(helpers.js):

```
const WIDTH = 400;
const HEIGHT = 400;
```

Y si seria 600 quedaria asi:

```
const WIDTH = 600;
const HEIGHT = 600;
```

- 4) En JavaScript, target es una propiedad del objeto Event que se refiere al elemento en el que se originó un evento. Por ejemplo, si haces clic en un botón, event.target será ese botón.

Ejemplo:

```
<button id="myButton">Haz clic aquí</button>
<script>
```

```
document.getElementById('myButton').addEventListener('click',
function(event) {
    console.log(event.target); // Muestra el botón en la
    consola
});
</script>
```

5) Funciones definidas por el usuario (creador del juego) :

```
//generar un número aleatorio
let getRandomNumber
//obtener la distancia de dos puntos
let getDistance
//devolver un String dependiendo de las distancias
let getDistanceHint
```

Funciones definidas por js :

```
Math.floor //Redondea un número hacia abajo al entero más cercano
Math.sqrt // Calcula la raíz cuadrada de un número.
Math.random //Genera un número decimal pseudoaleatorio entre 0y1.
```

6) Link a repositorio: <https://github.com/Secco07/Encuentra-el-Tesoro.git>