

DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

PRÁCTICA 1 (2º trimestre)

Se desea realizar una aplicación cliente web que consista en un juego de carreras donde los usuarios puedan apostar a un objeto (naves, animales, personajes...) y aquel que gane se llevará todas las apuestas.

Requisitos:

- El número de usuarios puede estar comprendido entre 2 y 6. Una vez elegido el número de usuarios, cada uno deberá introducir su nombre, la cantidad que apuesta y el objeto con el que competir (habrá una docena para elegir por su foto).
- Una vez se pulse el botón de comenzar los objetos elegidos de forma aleatoria avanzarán una distancia aleatoria del lado izquierdo del monitor (salida) al lado derecho (meta).
- En cuanto llegue el primer objeto a la meta, la carrera terminará y saldrá una ventana con la foto del objeto ganador (más grande que en carrera), el nombre del usuario ganador y el total del dinero ganado. Detrás de esta ventana se verá la página web difuminada.
- Todo el diseño de la página se deja a tu gusto pero tiene que ser lo más llamativa posible para atraer apostantes.

Extra:

- En una base de datos se almacenarán los datos de las carreras. Para ello habrá una tabla donde se almacenen los datos de cada carrera (id carrera, usuario, objeto elegido, dinero apostado, cantidad ganada) y otra tabla donde se anotará el total de cada usuario (usuario, total apostado, total ganado).
- Habrá un menú donde se podrán consultar los datos de la base de datos.

Calificación

- Cumplir sólo con los requisitos de la aplicación se valorará sobre 7 puntos.
- Si se cumple con los requisitos y parte extra se valorará sobre 10 puntos.