

# T6 JUEGO DE LA MONEDA JS ▾

01

## OBJETIVO PEDAGÓGICO

Desarrollar conocimientos suficientes para el uso de javascript en páginas webs dinámicas

02

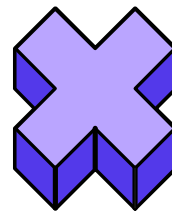
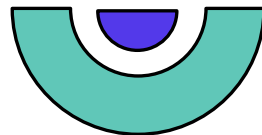
## OBJETIVO DE TALLER

- Aplicar conceptos fundamentales de javascript,
- Manipular el DOM accediendo a elementos HTML para modificar sus atributos.
- Gestionar eventos asociados a elementos HTML para obtener datos de forma dinámica.



# DESCRIPCIÓN

Tu misión si decides aceptarla es desarrollar el juego de azar “Cara o Cruz” utilizando HTML, CSS y Javascript. El objetivo del juego es sumar un punto a cada cara de la moneda cada vez que caiga en esa cara. ¡Comencemos!

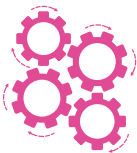


# T6 JUEGO DE LA MONEDA JS



## FUNCIONALIDADES

- El juego DEBE tener 2 botones:
  - Girar la moneda
  - Reiniciar el juego
- El juego debe tener 2 contadores que almacenen los puntajes según el lado de la moneda que haya caído
  - Contador cara:  $n$  veces cara
  - Contador cruz:  $n$  veces cruz



## INTERFAZ

- El juego DEBE tener una interfaz atractiva,
- El usuario TIENE que ver una moneda,
- La moneda DEBE estar animada para que haga el efecto de que gira cada que se lanza,
- La cara que se muestra DEBE coincidir con el puntaje que se añade al contador que corresponda.



# RECURSOS

## EJEMPLO

- JUEGO

## DOM

- <https://www.freecodecamp.org/espanol/news/que-es-el-dom-el-significado-del-modelo-de-objeto-de-documento-en-javascript/>
- <https://developer.mozilla.org/es/docs/Glossary/DOM>
- [https://www.w3schools.com/js/js\\_events.asp](https://www.w3schools.com/js/js_events.asp)
- [https://www.w3schools.com/jsref/dom\\_obj\\_event.asp](https://www.w3schools.com/jsref/dom_obj_event.asp)

## RANDOM

- [https://www.w3schools.com/js/js\\_random.asp](https://www.w3schools.com/js/js_random.asp)
- [https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global\\_Objects/Math/random](https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Reference/Global_Objects/Math/random)

# ENTREGABLES

## REPO

- En github
- Intentaremos compartir las diferentes soluciones entre tod@s