| **Desarrollo de Aplicaciones en Entorno Cliente**  **2º Ciclo Superior de Desarrollo de Aplicaciones Web**  **2022-2023** |  |
| --- | --- |
| **Examen Ordinario.** |  |

**Resuelve las cuestiones sobre el documento de JavaScript adjunto. No modifiques el fichero HTML. Entrega únicamente el fichero JS comprimido siguiendo el siguiente formato: *apellido1\_apellido1\_nombre.zip***

Realiza las modificaciones oportunas en el documento Javascript para que la página web tenga el siguiente comportamiento:

1. **(1 punto)** Tras la carga de la página, se recuperará de la memoria local (localStorage) la clasificación general del juego. Esta clasificación es un array de objetos guardados en la clave “clasificación” con los campos nombre, dni y puntuación. En caso de no existir la clasificación en memoria local, se cargará la clasificacion\_por\_defecto definida en el código facilitado.
2. **(1 punto)** Cuando se pulsa el botón btn-jugar, se comprobará que el campo “nombre” contiene alguna cadena y además no contenga espacios. En caso contrario, deberá indicar los errores correspondientes en el elemento “errores”.
3. **(1 punto)** Cuando se pulsa el botón btn-jugar, se comprobará que el campo “dni” contiene una cadena de 8 cifras seguidas de 1 letra mayúscula. En caso contrario, deberá indicar el error correspondiente en el elemento “errores”.
4. **(0.5 puntos)** Cuando se pulsa el botón btn-jugar se han de eliminar los errores previos (ocultando el elemento “errores”) y realizar las comprobaciones de los campos “nombre” y “dni” (apartados anteriores). En caso de no existir errores, se lanzará el juego y, en caso contrario, se visualizarán los errores en el elemento “errores”.
5. Cuando se lanza el juego, se llama a la función iniciaJuego().
6. **(1 punto)** Cuando se lanza el juego (además de lo indicado en (5)), se comienza una cuenta atrás de minuto y medio que será visible hasta que finalice en la etiqueta HTML "temporizador" y con formato *mm:ss*.
7. **(1 punto)** Cuando se lanza el juego (además de lo indicado en (5) y (6)), se crea un manejador de eventos común para todos los cuadros del panel. Este manejador se disparará con cada click del ratón y sólo durante la cuenta atrás.
8. **(1 punto)** Programar el manejador de eventos que identificará en qué cuadro del panel se ha pulsado con el ratón y llevará la cuenta de los clicks de cada cuadro en el array ya definido en el código Javascript facilitado como contadorCuadros.
9. **(0.25 puntos)** Cuando finalice la cuenta atrás, se ha de desactivar el manejador de eventos anterior y ha de llamarse a la función finJuego. Además, esta cuenta atrás ha de desactivarse hasta que no se vuelva a lanzar un nuevo juego.
10. **(1 punto)** Programar la función ordenaClasificacion para introducir los datos del jugador (campos “nombre”, “dni” y la variable ”puntuacion”) en el orden que le corresponde de la clasificación cargada en el primer apartado. Hay que tener en cuenta que si el DNI ya se encuentra en la clasificación, la puntuación sólo ha de actualizarse si se supera. Además, se rellenará la tabla tabla-clasificacion con los 10 primeros clasificados.
11. **(0.25 puntos)** Cuando se pulsa el botón btn-finalizar se almacenará en la memoria local la clasificación ordenada en el apartado anterior y se lanzará la función inicioAplicacion().
12. **(0.8 puntos)** Optimiza todo el código que has implementado tanto en velocidad como en espacio.
13. **(1.2 puntos)** Indica con comentarios embutidos el nombre del apartado que estás resolviendo así como explicaciones de cada una de las soluciones.