

Enunciado

El objetivo de esta prueba será realizar un juego de “Lingo” primitivo. El juego de Lingo consiste en adivinar una palabra oculta con un número de letras fijo (en nuestro caso, cinco) dentro de unos intentos limitados (en nuestro caso, cinco).

Las condiciones de la partida son las siguientes:

- El botón “Nueva partida” cargará una palabra e iniciará el juego (imagen 1).
- Una vez el jugador haya introducido una palabra de cinco letras (siempre en minúscula, sin tildes o símbolos complejos) pulsando el botón “Comprobar” el script revisará que la palabra sea correcta o incorrecta (imagen 2).
- El proceso de comprobación realizará lo siguiente:
 - Cada letra que esté en su posición teñirá de verde su respectivo casillero/posición y se mostrará dentro de cada casillero.
 - Cada letra que no esté en su posición o sea incorrecta teñirá de rojo su respectivo casillero/posición y mostrará un interrogante dentro.
- La partida acabará cuando:
 - El jugador haya agotado los cinco intentos
 - El jugador haya adivinado la palabra
- En la parte final de la página aparecerá el resultado de la partida actual junto con un histórico de las partidas jugadas anteriormente. (imagen 3, imagen 4)
- Se podrán jugar múltiples partidas.

Se proporcionan los siguientes documentos para la resolución de la prueba:

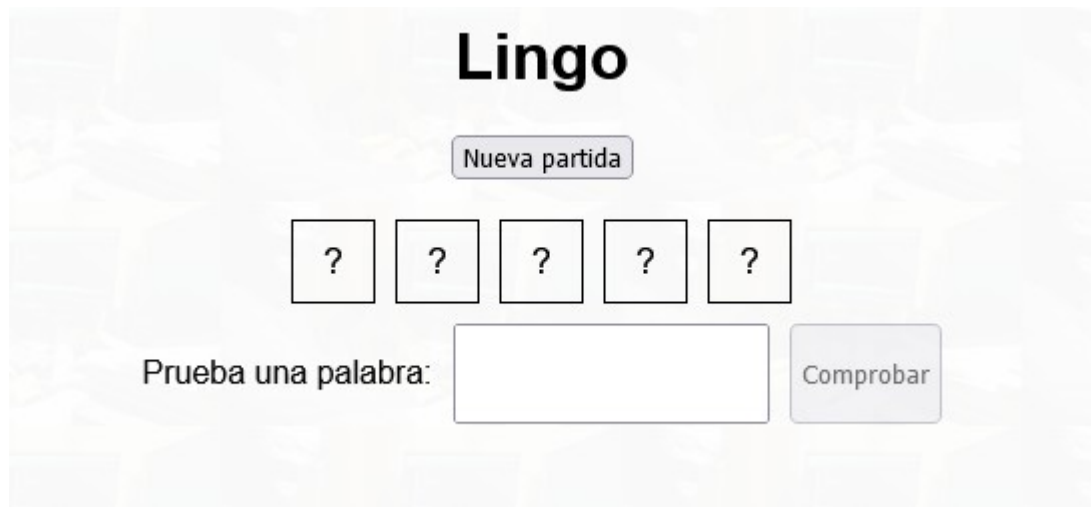
- Un código en HTML (index.html)
- Una hoja de estilo en cascada (style.css)
- Un documento js con un array de palabras de prueba.
- Este enunciado

Los requisitos para superar la prueba serán los siguientes:

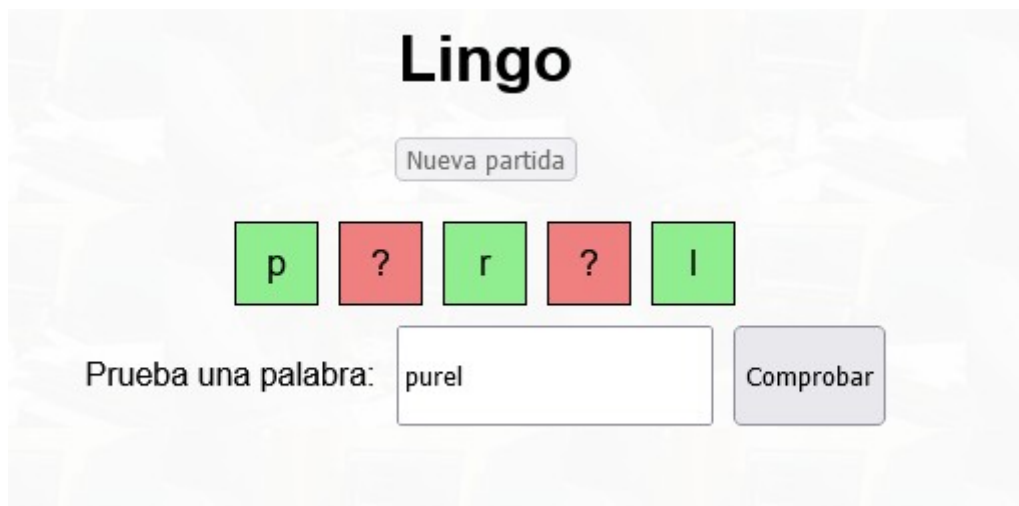
- El código deberá ser completamente funcional y resolver con eficacia lo exigido en el enunciado.
- El código deberá controlar determinados comportamientos no deseados (por ejemplo, pulsar el botón “comprobar” cuando no hay nueva partida en juego).
- Bajo ningún concepto (salvo lo explícitamente solicitado durante la prueba debido a erratas y/o comportamientos no auditados) se podrá manipular el documento HTML. Dicha manipulación supondrá la no superación de la prueba.
- La prueba partirá, una vez resuelta correctamente, de una nota de 10. Dicha nota será decrementada paulatinamente por implementaciones discutibles o usos indebidos/imperfectos (invocaciones de funciones redundantes, variables no utilizadas, código no comentado/no autoexplicativo, iteraciones redundantes/repetitivas/sobrantes, etcétera), no siendo este decremento nunca superior a cinco puntos siempre y cuando la práctica resuelva, de manera robusta y eficaz, lo solicitado en el enunciado.

Anexo 1 - Imágenes

- Imagen 1



- Imagen 2



- Imagen 3



- Imagen 4

