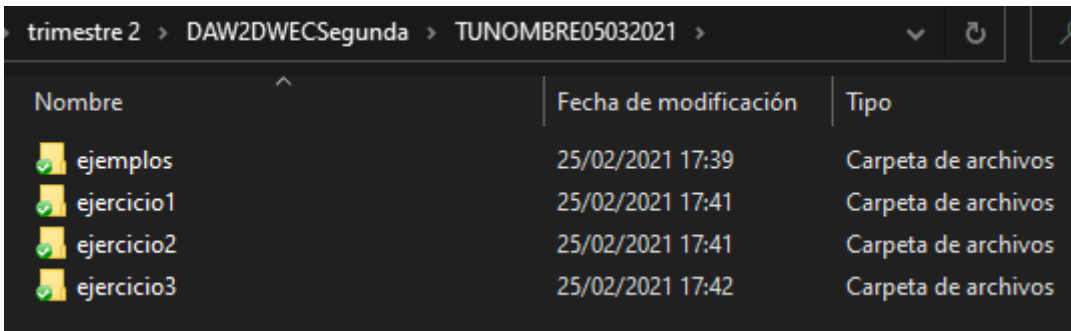


Desarrollo Web en Entorno Cliente: ENSAYO

Grupo: 2ºDAM Vespertino Alumno/a: Prueba Fecha: Prueba	NOTA: PUNTOS
<p>Instrucciones:</p> <ul style="list-style-type: none">El examen consta de dos ejercicios.La valoración de cada ejercicio se encuentra representada entre paréntesis al inicio del mismo.Solo se tendrán en cuenta los ejercicios en los que ejecuten correctamente en Chrome.Para superar el examen hay que conseguir un mínimo de cinco puntos.El tiempo para realizarlo es de dos horas.INSTRUCCIONES PARA GUARDAR EL EXAMENSe te ha proporcionado una carpeta llamada TUNOMBRE05032021 con esta estructura  <ul style="list-style-type: none">Sustituye TUNOMBRE por tu NOMBRE y APELLIDOS en MAYÚSCULAS.Ya están creados los archivos .js de cada ejercicio. Se llaman ejercicio1.js, ejercicio2.js... y están en blanco, en ellos rellenarás todo el código de cada ejercicio.Incluye el siguiente comentario en todos los archivos que rellenes:<pre>/** * * @author <Tu nombre> * @version PRUEBA * @pc <Tu número de pc en el aula> */</pre>NO PUEDES MODIFICAR LOS ARCHIVOS HTML QUE SE TE DANSi solo sabes realizar el ejercicio modificando el archivo html hazlo e indícalo, se te restará un punto, pero se te contará la pregunta.Cuando termines levanta la mano y espera a que el profesor copie en el USB el proyecto delante de ti.Haz el examen con tranquilidad, todos los ejercicios son muy similares a ejercicios ya propuestos en clase.	

No abras el examen hasta que no se te indique, aprovecha para leer las instrucciones.

Ejercicio 1: Programación con clases. Juego de espadachines (5 puntos)

Vas a programar un juego de duelos de espadachines:

Clases (2 puntos)

Debe tener, al menos, las siguientes clases con los siguientes atributos:

- Luchador (1 punto)
 - Nombre: cadena
 - Armas: array de tres objetos de tipo arma
 - Profesion: objeto de tipo profesion
 - Vida: número entero
- Arma (0,5 puntos)
 - Nombre: cadena
 - Daño: entero (un número entre 1 y 3)
- Profesion (0,5 puntos)
 - Nombre: cadena
 - Modificador al daño: entero (0 o 1)

Lógica del juego (1,5 puntos)

Al presionar el botón "En guardia!" comienza un nuevo duelo: (0,75 puntos)

- Se crean dos luchadores, uno con nombre "Iñigo Montoya" y el otro "Conde Rugen".
- Se le asigna como cantidad de vida un entero aleatorio entre 4 y 6.
- También se les asigna un array con tres armas y una profesión.
- Se selecciona un arma favorita (de entre las tres de su array) para este duelo para cada luchador.

Al presionar el botón Atacar! se lanza una estocada: (0,75 puntos)

- Se elige al azar a uno de los dos luchadores, será el atacante.
- Se toma el daño de su arma favorita y se resta el modificador al daño de su profesión.
 - Por ejemplo, ataca con una daga de daño 2 y su profesión tiene un modificador de 1, por tanto, su daño es de $2-1 = 1$.
- Una vez calculado el daño, se lo resta a la vida de su oponente y se lo suma a la suya

El juego termina cuando uno de los dos oponentes pierde toda la vida.

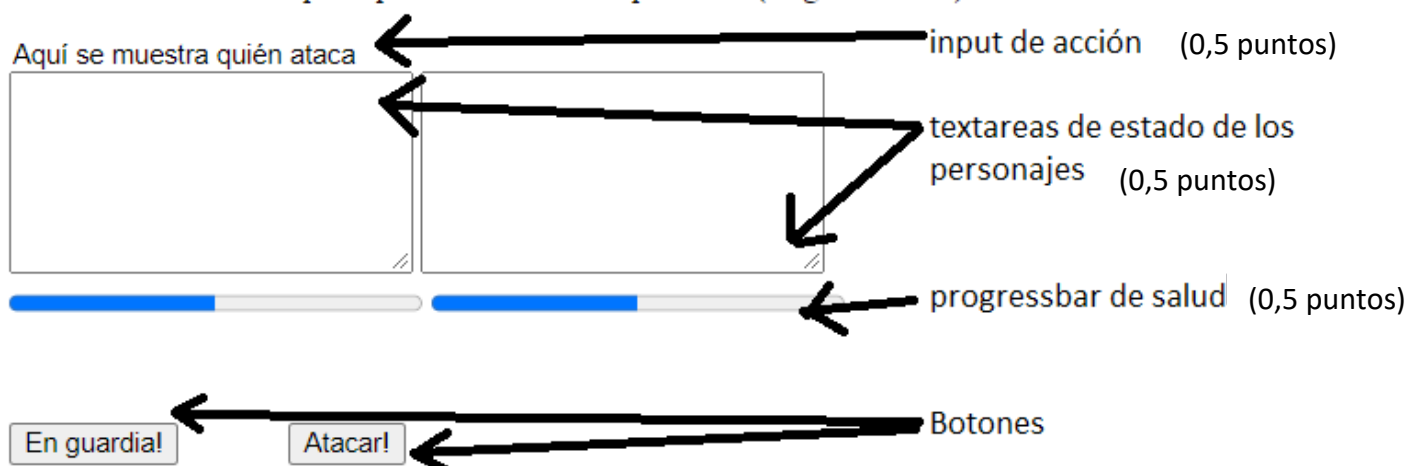
Interfaz del juego (1,5 puntos.)

Haz que la interfaz muestre los datos de los luchadores tal y como es muestra en gif de los ejemplos:

Ejercicio 1: recrea el mítico duelo de la película "La princesa prometida"

Pulsa el botón En guardia! para comenzar el duelo épico.

Pulsa el botón Atacar! para que uno de los dos oponentes (elegido al azar) lance una estocada.



Ejercicio 2: Comprobación de formulario con jQuery (5 puntos)

Dado el siguiente formulario:

FORMULARIO

Nombre:

Apellidos:

NIF:

Usuario:

Clave:

Repetir Clave:

Fecha de Nacimiento: / / (dd/mm/aaaa)

Debes implementar las siguientes comprobaciones **mediante jQuery**, (solo puedes usar javascript puro para comprobar las cadenas):

- En el nombre y Apellidos sólo puede haber letras mayúsculas (evento onkeyup) (0.5 puntos)
- El NIF solo permite introducir 8 enteros y un carácter, y luego comprueba si es un DNI válido (0.75 puntos)
- Comprueba que el nombre de usuario tenga 5 caracteres o más. (0.5 puntos)
- Los campos de clave deben ser iguales y contener al menos alguno de estos símbolos: @#%& (0.75 puntos)
- La fecha de nacimiento debe demostrar que el usuario es mayor de 18 años. (0.75 puntos)
- Si algún campo está vacío, o contiene algún error muestra un mensaje de error en el span correspondiente. (1,25 puntos)

Por ejemplo

Nombre: El NOMBRE no puede estar vacío