

PAC de Desarrollo UF3

CFGS DAW

## Módulo 06: Desarrollo web en entorno cliente

2S 2021/2022

Alberto León González

## 1. Introducción de usuario con datos no válidos.

Para la validación de usuarios hemos usado las siguientes funciones:

```
function validaNombre(nombre){  
  const expresion = /^D{1}[\w.\-]{3,}/g;  
  return expresion.test(nombre);  
}
```

Esta función devuelve true si el valor pasado como parámetro tiene una letra en la primera posición y el resto pueden ser cualquier valor pero tienen que ser al menos 3 caracteres.

Hacemos las pruebas en la página [regexr.com](https://regexr.com) con los siguientes resultados:

The screenshot shows the regexr.com interface. At the top, the 'Expression' field contains the regex `/^D{1}[\w.\-]{3,}/g`. Below this, there are two tabs: 'Text' and 'Tests'. The 'Text' tab is active, showing a list of test cases. The first five cases are marked with a red 'X' (fail): '12345', 'pep', '1pep', '1pepe', and '1pepepepe'. The sixth case, 'Alberto', is marked with a green checkmark (pass). Below the list, there is a section for 'Untitled Test' which also shows a green checkmark and the text 'Alb3434'.

Text	Tests
✗ 12345	
✗ pep	
✗ 1pep	
✗ 1pepe	
✗ 1pepepepe	
✓ Alberto	
✓ Untitled Test	
Alb3434	

```
▼ function compruebaNombre(nombre) {  
  let nombreUsuario = nombre.value;  
  ▼ if (validaNombre(nombreUsuario)==true){  
    console.log("Correcto");  
    nombre.classList.remove('fondoRojo');  
    nombreCorrecto = true;  
  ▼ } else {  
    console.log("Incorrecto");  
    nombre.classList.add('fondoRojo');  
  
    alert("El nombre debe comenzar por una letra y tener 4 o mas caracteres");  
  }  
}
```

Con esta función si la validación es true elimina el fondo rojo y si es falso la añade y salta una alerta de las características que debe tener el usuario.

Al arrancar la página esta es la apariencia que tiene.

# Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!

Jugando la partida 0 de 0.



Piedra, papel o tijera....

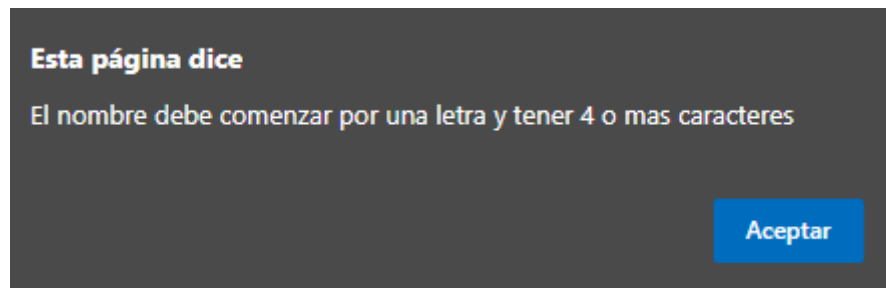


Historial de partidas

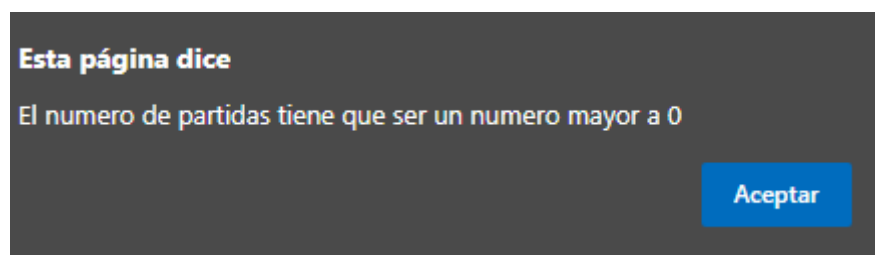
RESET

Si pulsamos el botón de jugar sin introducir ningún dato:

Primero nos lanza una alerta de nombre incorrecto:



Luego una alerta que el numero de partidas es incorrecto:



Y cambia los fondos de los dos textbox al ser erróneos.

## Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

Jugando la partida 0 de 0.



Piedra, papel o tijera....



Historial de partidas

Si son menos de 3 caracteres no lo valida:

# Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!

Si son 4 caracteres pero el primero no es una letra no lo valida:

# Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!

Si cumple los requisitos lo valida:

# Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!

**Jugando la partida 0 de 5.**

## 2. Introducción de cantidad de partidas con datos no válidos.

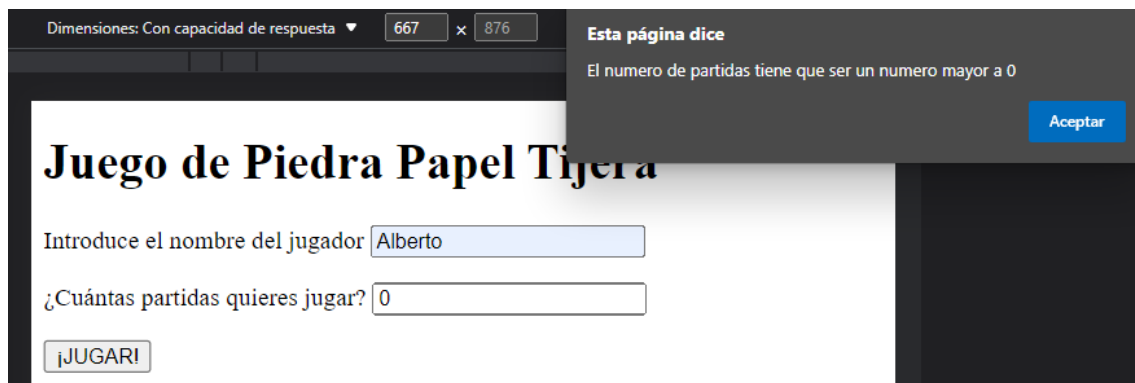
Creemos una función para validar que solo se introducen dígitos numéricos.

```
function validaPartidas(numero){  
  console.log(numero);  
  const expresion = /[0-9]*/;  
  
  return expresion.test(numero);  
}
```

En la función siguiente comprobamos el numero introducido, y si es distinto de 0 o un carácter no numérico no lo valida cambiando sus propiedades css.

```
function compruebaNumPartidas(numero) {  
  numeroPartidas = numero.value;  
  //total.innerHTML = numeroPartidas;  
  if(validaPartidas(numeroPartidas)==true) {  
  
    if(numeroPartidas==0){  
      console.log("Incorrecto");  
      numero.classList.add('fondoRojo');  
      alert("El numero de partidas tiene que ser un numero mayor a 0");  
    }else {  
      console.log("Correcto");  
      numero.classList.remove('fondoRojo');  
      partidaCorrecta = true;  
    }  
  
  }else {  
    console.log("Incorrecto");  
    numero.classList.add('fondoRojo');  
    alert("El numero de partidas tiene que ser un numero mayor a 0");  
  }  
}
```

Si introducimos 0 como numero de partidas nos sale la siguiente pantalla:



Dimensiones: Con capacidad de respuesta 667 x 876

Esta página dice  
El numero de partidas tiene que ser un numero mayor a 0

Aceptar

## Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!

Y al aceptar la alerta cambia el fondo del textbox

## Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!

Si modificamos el valor a uno aceptado lo modifica y se cumplen los requisitos:

3. Acceso a la aplicación con datos válidos.

## Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

¡JUGAR!



Datos introducidos:

## Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

Jugando la partida 0 de 5.



Piedra, papel o tijera....



Historial de partidas

Al pulsar el botón de YA se realiza la primera tirada:

## Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

Jugando la partida 1 de 5.



Piedra, papel o tijera....



Historial de partidas

- Gana Alberto

Seguimos hasta la última tirada:

## Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

Jugando la partida 5 de 5.



Piedra, papel o tijera....



Historial de partidas

- Gana Alberto
- Empate
- Empate
- Gana la máquina
- Gana Alberto

Solo se permite pulsar el botón de RESET para introducir un nuevo número de tiradas.

Lo pulsamos e introducimos un nuevo numero de partidas y las jugamos:

## Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

Jugando la partida 3 de 3.



Piedra, papel o tijera....



### Historial de partidas

- Gana Alberto
- Empate
- Empate
- Gana la máquina
- Gana Alberto
- Nueva partida
- Gana Alberto
- Empate
- Gana Alberto