

Evaluación 5 Final

Fecha: Noviembre de 2025

Indicador de logro a evaluar: Usar los conceptos algorítmicos, de la lógica de la programación bajo los paradigmas imperativo y funcional y de la orientación a la web para solucionar problemas utilizando una metodología y herramienta apropiada.

NOTAS:

- Esta evaluación representa en total una calificación de 20% correspondiente a la evaluación final

Implemente una aplicación web usando **HTML, CSS y AngularJS** que simule una **máquina tragamonedas** con tres carretes:



La aplicación debe permitir:

1. Mostrar los carretes

En la interfaz debe aparecer un tablero con **3 imágenes**, cada una representando un carrete:

Ejemplos de símbolos (puedes usar cualquier set de imágenes):

-  Cereza
-  Limón
-  Campana
-  Estrella
-  Sandía

Las imágenes deben estar centradas horizontal y verticalmente dentro de un recuadro.

2. Botón para girar

Debe existir un botón para girar.

Cuando el usuario haga clic:

- Cada carrete genera aleatoriamente un símbolo
- Las imágenes se actualizan automáticamente
- Debe haber una pequeña animación o retraso (opcional, pero suma puntos)

3. Mostrar el resultado

Después de cada giro, la aplicación debe evaluar la combinación:

Combinaciones esperadas:

- **3 iguales** → **GANASTE**
- **2 iguales** → **CASI**
- **Todas diferentes** → **PERDISTE**

El resultado debe mostrarse en texto y/o colores ("GANASTE" en verde, "PERDISTE" en rojo, etc.).

4. Contador de estadísticas

La aplicación debe llevar la cuenta de cuántas veces han ocurrido:

- Ganadas (3 iguales)
- Casi (2 iguales)
- Pérdidas (todas diferentes)

Estas estadísticas deben mostrarse en una tabla debajo del tablero.

5. Diseño CSS

Se evalúa que el estudiante:

- Centre correctamente los carretes
- Use bordes, sombras y colores apropiados
- Mantenga el botón estilizado
- Configure un tablero o contenedor elegante (similar a la mesa de cartas)

Ejemplo de requisitos técnicos mínimos

- El código debe estar estructurado en carpetas
- Se deben usar listas o divs para los carretes
- Las imágenes deben cambiar dinámicamente
- No se permiten alertas nativas; todo debe mostrarse en pantalla