



# PAC de Desarrollo UF3

Alberto Ramírez Salas

## **INDICE**

<b>1. Introducción de usuario con datos no válidos.....</b>	<b>p2</b>
<b>2. Introducción de cantidad de partidas con datos no válidos.....</b>	<b>p3</b>
<b>3. Acceso a la aplicación con datos válidos.....</b>	<b>p4</b>
<b>4. Seleccionar una de las opciones y jugar al menos 5 partidas...</b>	<b>p5</b>
<b>5. Pulsar el botón RESET y jugar al menos 3 partidas.....</b>	<b>p6</b>

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

Si introducimos el nombre del jugador empezando por un numero o con una longitud inferior a 4 marcara el input en rojo y no dejará empezar la partida.

La función comprueba el numero de caracteres y si el primer carácter es un numero para la validación del nombre.

```
const isValid = () => {
  const name = params.name.value;
  if (name.length <= 3 || !isNaN(name.charAt(0))) return false;
  return true;
};
```

### 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

### 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

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

Al introducir un numero de partidas inferior a 1 el input de las partidas queda en rojo y no se puede empezar la partida.

La función comprueba que el valor del input sea superior a 0.

```
const isGamesValid = () => {  
  if (parseInt(params.qGames.value) > 0) return true;  
  else return false;  
};
```

## 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

### 3. Acceso a la aplicación con datos válidos.

Al acceder con datos validos los inputs de datos de la partida quedan deshabilitados y ya se puede empezar a jugar.

## Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

**Jugando la partida 0 de 10.**



**Piedra, papel o tijera....**



**Historial de partidas**

#### 4. Seleccionar una de las opciones y jugar al menos 5 partidas.

Al seleccionar una opción y pulsar el boton ¡YA! La maquina genera una opcion aleatoria, el resultado de la partida se muestra en el historial de partida y se incrementa el numero de partidas jugadas.

### Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

Jugando la partida 5 de 10.



Piedra, papel o tijera....



#### Historial de partidas

- Gana la maquina
- Empate
- Empate
- Gana Jugador
- Gana la maquina

### 5. Pulsar el botón RESET y jugar al menos 3 partidas.

Al pulsar el botón RESET en el historial se muestra Nueva partida, se habilitan los inputs y el contador de partidas se reinicia a 0. Al volver a jugar se siguen añadiendo los resultados de la partida al historial

## 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 la maquina
- Empate
- Empate
- Gana Jugador
- Gana la maquina
- Nueva partida
- Empate
- Gana Jugador2
- Gana la maquina