



Ciclo. _____

Nome: _____

Nota: _____

Modulo: _____, EXAME: _____ Data: ____ / ____ de 20 ____

ENUNCIADO

Se requiere realizar un juego de piedra, papel o tijeras contra la máquina. Para ello, los siguientes requerimientos son:

- En la pantalla principal deben existir 3 botones, uno para cada opción: piedra, papel o tijera. Al clickar en uno de ellos, el juego mostrará la elección del jugador y la elección de la máquina, así como el ganador de la ronda.
- La máquina debe escoger su elección al azar con las mismas probabilidades (1/3 para cada elección o 33% de probabilidades)
- La página principal debe recoger el número de rondas jugadas y el número de rondas ganadas por parte del jugador, así como la opción más usada (por ejemplo “Piedra: 3 veces”).
- Los resultados deben almacenarse, de tal manera que si se cierra la página o el navegador, al volver a cargar la página se muestre el número de rondas, ganadas y la opción más usada.
- En caso de empate, queda a elección de cada uno lo que hacer. alguna solución podría ser añadir un epígrafe de empates.

Para optar a la nota máxima se debe cumplir al menos 2 de las siguientes opciones. Realizarlas sumará hasta 1 punto sobre el total:

- Se utiliza JQuery para comunicarse con el documento HTML.
- La página permite introducir un nombre la primera vez que se inicia. Luego mantendrá ese nombre hasta que el jugador utilice la opción de “Borrar datos” que eliminará todos los datos del juego.
- Utilizar un intervalo para recoger el tiempo total jugado en la sesión en formato hh:mm:ss.
- Crear una clase para el usuario con atributos como partidas ganadas y métodos como comprobarVictoria. La nomenclatura de cada atributo y método es libre.
- Crear un log de acciones, donde se pueda comprobar que es lo que ocurrió exactamente en cada ronda.



Ciclo.

DANIEL CASTELAO

CENTRO DE FORMACIÓN PROFESIONAL

Rúbrica del ejercicio

Eventos	Los eventos se crean de forma ordenada y lógica, evitando anidamientos y propagaciones innecesarias y utilizando los disparadores oportunos. (1 punto)	La creación de eventos se hace de forma anónima completamente, desaprovechando el encapsulamiento. (0.75 puntos)	Alguno de los eventos es funcional. (0.5 puntos)	Los eventos no realizan las funciones requeridas. (0 puntos)
DOM	Se utilizan las funciones disponibles del DOM para comunicar el documento HTML y JavaScript de forma lógica y estructurada. (1 punto)	Se utilizan las funciones disponibles del DOM para comunicar el documento HTML y JavaScript. (0.5 puntos)	No se utilizan las funciones DOM. (0 puntos)	
Almacenamiento	Se utiliza la API 'WebStorage' para almacenar la información de forma semi-volátil en el navegador y recuperarla posteriormente. (1 punto)	No se utiliza la API 'WebStorage' (0 puntos)		
Nomenclatura	Las variables y métodos tienen nombres identificativos de sus funciones. (0.5 puntos)	Las variables y métodos tienen nombres distinguibles, permitiendo así diferenciarlas. (0.25 puntos)	Las variables y métodos tienen nombres que difieren de sus funciones o no guardan relación (0 puntos)	
Encapsulamiento	El programa se divide en múltiples ficheros y múltiples funciones, con una como nexo (main) (0.5 puntos)	El programa está contenido en múltiples funciones y una actúa de nexo (main) (0.25 puntos)	El programa está contenido en una función. (0.15 puntos)	Todo funciona en el mismo fichero y sin funciones. (0 puntos)