1. Heu de construir un joc per endevinar un número aleatori pensat pel joc en 5 intents:
2. El joc, funcionarà íntegrament amb controls de text, o inputs de formulari, buttons per mostrar els números a endevinar, i els elements html necessaris de tipus encert i error desenvolupats per l’alumne, i amb un framework de tipus client pel disseny visual i feedback.
3. La gestió de la funcionalitat serà creada íntegrament per llenguatge d’script (javascript) i totalment funcional desenvolupat per l’alumne.
4. APARTAT A. El lloc ha de complir les següents funcionalitats i serveis:
5. Ha de demanar inicialment el nom del jugador i recollir-lo per donar un feedback personalitzat. -Només s’acceptaran caràcters alfabètics.
6. Ha de demanar un número menor (entre 1 i 10 inclosos) per establir el primer número del rang de l’aleatori que pensarà el joc – No més s’acceptaran caràcters numèrics.
7. Ha de demanar un número major (entre 30 i 40) per establir el límit superior de l’aleatori. – No més s’acceptaran caràcters numèrics.
8. L’aplicació pensarà un número aleatori entre el rang creat per l’usuari i el construirà en inputs de type button, o buttons.
9. El nostre joc oferirà 5 intents per endevinar el nombre aleatori
10. A cada intent amb els input de type button de l’usuari, la aplicació oferirà feedback orientant al jugador de la seva situació a cada tirada -Informarà sobre si l’input teclejat es menor o major que el pensat pel programari- i dels intents que li queden.
11. Si encerta dins de les 5 oportunitats , el joc li tornarà feedback positiu i li oferirem la possibilitat de tornar a jugar. No serà necessari tornar a identificar-se.
12. Si no encerta en les 5 oportunitats, el joc li donarà feedback negatiu però li oferirà l’oportunitat de tornar a jugar. No serà necessari tornar a identificar-se.
13. El joc ha d’oferir un botó per sortir de l’aplicació que esborrarà el nom del jugador.
14. El joc haurà d’estar resolt integrament en funcions, o expressions de funcions tipus constant de tipus arrow functions.
15. Tots els elements del joc han de ser inputs, buttons, i/o divs per gestionar tant les interaccions com els feedback de retorn.
16. No hi haurà programació estructurada -Només funcional, amb arrow functions i expressions de funcions-, ni alerts, prompts o confirms per la gestió dels feedbacks.

C- APARTAT B. El lloc ha de complir els següents requisits d’accessibilitat i usabilitat:

1. S’implementaran les tècniques d’accessibilitat (Jerarquies, etiquetatge semàntic, alt contrast, i atributs (aria role, o tabindex) i usabilitat (tipografies, mides, colors, feedback) oportunes per millorar la funcionalitat i l’experiència d’usuari necessàries

Requisits:

1. Html, css, i javascript en arxius independents per poder garantir la modularitat de la aplicació

*Entregar un fitxer funcional. FORMAT entrega: nom\_CognomsM01941\_3.zip*