



LINK DEL REPOSITORIO

<https://github.com/candelungo/juego-java.git>

Actividad Evaluativa

1. Js es un lenguaje interpretado o compilado? Justifica tu respuesta

JavaScript (JS) es un lenguaje interpretado. Esto se debe a que su código se ejecuta directamente por un intérprete, **como el motor de JavaScript en un navegador web, sin necesidad de ser compilado previamente a código de máquina.**

Cuando escribes código JavaScript y lo ejecutas en un navegador, el motor de JavaScript lo lee línea por línea y lo interpreta en el momento, permitiendo que se ejecute inmediatamente. A diferencia de los lenguajes compilados, donde el código fuente se traduce a un archivo ejecutable antes de la ejecución, JavaScript no necesita este paso. Puedes modificar el código y ver los resultados al instante. Al ser interpretado, JavaScript permite una interacción más dinámica con el usuario y modificaciones en tiempo real sin necesidad de recompilar el código.

2. En el index.html vincula el archivo helpers.js antes que el game.js, debe llevar ese orden preciso? Justifica tu respuesta. (Prueba invirtiendo las líneas de vinculación html con js)

Sí, el orden de vinculación de los archivos JavaScript en el `index.html` es importante y debe seguir un orden preciso. En este caso, si `helpers.js` es un archivo que contiene funciones que se utilizan en `game.js`, entonces debes vincular `helpers.js` antes de `game.js`.

Si `game.js` hace referencia a funciones definidas en `helpers.js`, es necesario que `helpers.js` se cargue primero. Si inviertes el orden y cargas `game.js` antes, el navegador no encontrará las funciones que necesita, lo que resultará en errores de referencia.

3. Si definimos una imagen de 600 x 600px, realiza los cambios que correspondan en el código.

Para definir una imagen de 600 x 600 píxeles en tu código HTML, puedes usar la etiqueta `` y especificar las dimensiones con los atributos `width` y `height`. Aquí tienes un ejemplo básico:

```

```

Se han añadido ambos atributos a la etiqueta `` para definir el tamaño de la imagen como 600 x 600 píxeles.

Asegúrate de reemplazar `"ruta/de/tu/imagen.jpg"` con la ruta correcta donde se encuentra tu imagen.



4. ¿Qué tipo de variable es “target”? Explica y ejemplifica

Target es una variable que puede ser un objeto HTML`Element` en eventos de DOM (representa el elemento que activó el evento) o cualquier otro tipo de objeto o destino en diferentes contextos de programación.

5. Identifica 3 funciones definidas por javascript y 3 funciones definidas por el usuario (identificar y definir las funciones flecha). Explica la utilidad de cada una.

Las funciones “flecha” son las que están definidas por el programador lo cuales serían (`getRandomNumber`), (`getDistance`), (`getDistanceHint`)

6. Recordatorio: luego de subir el proyecto a Git / Github deberán compartir la URL, en un comentario de esta publicación, indicando los integrantes del grupo.

<https://github.com/candelungo/juego-java.git>