

CASO PRÁCTICO 1

- **TÍTULO:**

Piedra-Papel-Tijeras

- **SITUACIÓN:**

Queremos implementar el juego piedra-papel-tijeras

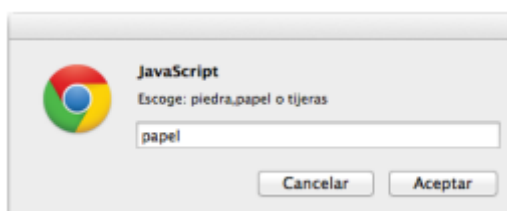
- **INSTRUCCIONES:**

Se pretende crear el juego tradicional de piedra, papel y tijeras.

Para ello el usuario escogerá una opción (piedra, papel o tijeras) y el ordenador escogerá una opción aleatoria (para ello se utilizará la función `Math.random()`). Finalmente, se mostrará por pantalla quién ha ganado según la opción escogida por el usuario y la opción aleatoria del ordenador.

Para este ejercicio se pide crear un archivo html y un archivo .js externo que tendrá todo el código de dicho juego.

Aquí vemos como se piden los datos haciendo uso del método `prompt`.



- **RECURSOS**

Se deberá consultar el contenido de la unidad 3. internet, libros, revistas y utilizar medios informáticos para la presentación del caso práctico (Word, Power-Point...)

- **CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

Definición e identificación del problema: 1 punto

Resolución adecuada del problema: 3 puntos

Presentación, estructura y formato: 2 puntos

Redacción y ortografía: 1 punto

Uso de elementos adicionales (gráficos, tablas, imágenes...): 1 punto

Extensión, conclusiones y reflexión: 1 punto

Creatividad e información adicional: 1 punto

(La calificación final de esta actividad se pondera en base a un máximo de 10 puntos)

- **COMO PROCEDER PARA SU EVALUACIÓN**

Una vez realizado el caso práctico se deberá elaborar un documento en Microsoft Word o equivalente. El envío se realizará a través de la plataforma de la forma establecida para ello, y el archivo se nombrará siguiendo las siguientes pautas:

Apellido1_apellido2_nombre_Entornos1_Caso1

1. Pulsar en el apartado "Caso práctico" de la unidad correspondiente para obtener el contenido a realizar de la tarea.
2. Realizar la tarea en Word.
3. Para enviar la prueba, pulsar en el apartado "Subir un archivo" tal y como se muestra en la siguiente imagen:

Subir un archivo (Tamaño máximo: 10Mb)

4. Pulsar en "Examinar" y elegir el archivo en .doc o .pdf correspondiente.
5. Pulsar en "Subir este archivo".

○