

**ACTIVITAT AVALUABLE AC4****Mòdul:** MP12- Projectes**UF:** UF1**Professor:** Albert Guardiola, Marc Callejón**Data límit d'entrega:** 24/1/2024 23:59**Mètode d'entrega:** Per mitjà del Clickedu de l'assignatura. Les activitats entregades més enllà de la data límit només podran obtenir una nota de 5.**Instruccions:** S'ha d'entregar un únic document amb el nom:***MP12-PROJ2-ENTR4.pdf***

Es valorará la presentació.

**Objetivo General del segundo proyecto:**

El objetivo general de este proyecto es crear un juego más o menos sencillo y programado con tecnologías de front-end (HTML/CSS/JS) haciendo uso de prototipos.

**Ejemplo de juego:**

El jugador controla una figura (por ejemplo, un personaje o una nave) que debe atrapar estrellas en la pantalla. Cada estrella atrapada suma puntos, y el objetivo es capturar tantas como sea posible antes de que se acabe el tiempo. Las estrellas aparecerán en posiciones aleatorias y desaparecerán si no se atrapan en un tiempo determinado.

**ENTREGA 4: Despliegue de la aplicación (Fecha: 30/1)****Objetivo:** desplegar la aplicación en dos entornos (web y app).Instrucciones:

**Tarea 1.** Desplegar la aplicación de manera funcional en un hosting público. GitHub Pages, render.io, o cualquier otro.

[https://claylolx.github.io/PROY2\\_Juego\\_Memoria/](https://claylolx.github.io/PROY2_Juego_Memoria/)

## Tarea 2. Realizar un informe de compatibilidad de la aplicación.

Para ello, se debe consignar en una tabla:

-Las librerías de terceros que se han utilizado.

-Las funcionalidades modernas de JavaScript que se han utilizado (esta página puede dar una idea, consultar la pestaña de 'Features').

Para cada libería y funcionalidad consignada, especificar la versión de los principales navegadores a partir de la que estan disponible. Para ello puede utilizarse la herramienta <https://caniuse.com/>.

Funcionalidad	Descripción	Chrome	Firefox	Safari	Edge	Opera	IE
<b>addEventListener</b>	Método estándar para añadir manejadores de eventos al DOM.	4	2	3.1	12	10	9
<b>classList</b>	Proporciona métodos para manipular las clases de un elemento.	8	3.6	5.1	12	11.5	10
<b>dataset</b>	Acceso a atributos de datos personalizados (data-*).	8	6	5.1	12	11.5	No
<b>forEach en NodeList</b>	Método para iterar sobre arrays (en NodeList desde ES6).	51	50	10	15	38	No
<b>setInterval</b>	Ejecuta funciones en intervalos especificados.	1	1.0	1.0	12	7	3
<b>Literales de plantilla()</b>	Permiten interpolar expresiones dentro de cadenas de texto.	41	34	9	12	28	No

## Tarea 3. Reto! (Obligatorio) Busca información sobre las PWA (Progressive Web Application)

Tu tarea en este punto consiste en encapsular tu aplicación web en un APK android, para ello puedes apoyarte en frameworks, tipo Apache Cordova, electron o aplicaciones tipo WebBuilder o Bubblewrap.

APK para android:

<https://mega.nz/file/oLpX1JyS#JTIC7fuahRHnt9uFuRJulqbRs1dq-Hx1aDIzhVwoDYk>

Lo subo al github por si a caso expira:

[https://github.com/claylolx/PROY2\\_Juego\\_Memoria](https://github.com/claylolx/PROY2_Juego_Memoria)