

Práctica 2

Para esta segunda práctica se pide realizar una página web para jugar al trivia.

Para ello se usará la siguiente API:

<https://www.api-ninjas.com/api/trivia>

La lógica será la siguiente:

- /trivia
 - En esta ruta mostraremos una vista donde tendremos que recuperar la pregunta usando Server Side Rendering. Haremos una petición a la API mencionada anteriormente y mostraremos la pregunta al usuario
 - El usuario deberá introducir la respuesta en el campo de texto
 - Cuando el usuario pulse el botón se deberá redirigir al usuario a la página correcta en función de si ha acertado o no la respuesta

/trivia

El diagrama muestra la estructura de la interfaz de usuario para la página /trivia. En el centro, hay un título 'Trivia'. Debajo del título, se indica 'Pregunta que obtendremos de la Api'. A continuación, hay un campo de texto etiquetado como 'Campo de texto para la respuesta'. Finalmente, hay un botón etiquetado como 'Enviar'.

- /acierto
 - En esta página mostraremos en el centro de la pantalla el texto de **`!Felicidades! Has acertado la pregunta`**, junto a un botón para volver a jugar

¡Felicidades! Has
acertado la pregunta

Volver a jugar

- /fallo

- a. En esta página mostraremos en el centro de la pantalla el texto de **`Has fallado la pregunta`**, junto a un botón para volver a jugar

Has fallado la pregunta

Volver a jugar

Requisitos para puntuar cada apartado

- Cada página que se muestra tiene la url correcta

- Sigue el diseño que se ha adjuntado
- El usuario puede introducir texto y al pulsar el botón se genera la respuesta
- La pregunta se debe generar en el servidor

Material recomendado

- <https://fresh.deno.dev/docs/concepts/data-fetching>
- <https://www.youtube.com/watch?v=CQChGIGn4qU>
- <https://preactjs.com/guide/v10/signals/>
- <https://www.api-ninjas.com/api/trivia>

IMPORTANTE

- **NO** se puede usar material de internet que resuelva directamente el ejercicio
- **NO** se puede usar ningún asistente de código inteligente, estilo chat-gtp o copilot
- **Se deberá entregar** mediante un repositorio de github y una release