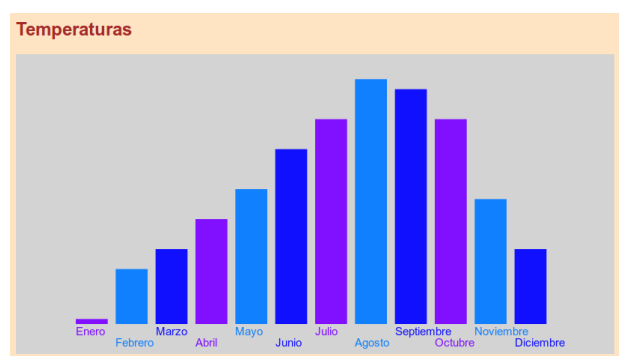


1. Realizar, mediante Servlets Java una aplicación Web que permita introducir valores de temperaturas obtenidas en determinados periodos de tiempo y visualizarlos gráficamente para su estudio comparativo. Crearemos un servlet que mostrará un listado de los datos introducidos previamente, así como los campos para introducir un nuevo dato. Cada dato constará de una etiqueta (para indicar el periodo) y un valor numérico para la temperatura. Habrá un botón que le permitirá al usuario finalizar la entrada de datos, y automáticamente le mandará al servlet que muestra la gráfica de las temperaturas. Para mostrar la gráfica se usará la función javascript dibujar\_grafica(), que se suministra, a la que habrá que pasarle los datos de las temperaturas y las etiquetas, tal y como se muestra la página de ejemplo que también se suministra.

**Valores de Temperatura**

Periodo	Valor
Enero	5.0
Febrero	10.0
Marzo	12.0
Abril	15.0
Mayo	18.0
Junio	22.0
Julio	25.0
Agosto	29.0
Septiembre	28.0
Octubre	25.0
Noviembre	17.0
Diciembre	12.0



5 puntos

2. Estas navidades queremos felicitar a nuestros amigos de forma original, y para ello desarrollaremos un juego sencillo con tecnología JSP: Atrapa a Santa Claus. Crearemos varias páginas JSP. La primera, la de índice, simplemente le pedirá el nombre al usuario y lo almacenará en la sesión. Una vez hecho esto, nos llevará a la siguiente página, en la que se mostrará un tablero de 6 x 8 cuadrículas en las que aparecerá al principio la imagen del cielo navideño. Santa Claus irá recorriendo el cielo de izquierda a derecha repartiendo sus regalos y el jugador debe encontrarlo antes de que desaparezca. El usuario deberá pulsar sobre las casillas para encontrar a Santa Claus. Cada pulsación conlleva un intento. En cada intento se comprobará si Santa Claus se encontraba en la casilla pulsada, en cuyo caso, el jugador gana. Si no es así se mostrará un regalo en la casilla que ocupaba Santa Claus y este se moverá una posición a la derecha y hacia arriba, abajo o en horizontal, de forma aleatoria. Si el jugador encuentra a Santa Claus se le muestra una pantalla de felicitación. Si por el contrario, Santa Claus se sale por la derecha del tablero sin haber sido descubierto, el jugador pierde y se le muestra una página de condolencias. Para realizar el ejercicio se proporcionan las imágenes necesarias y las clases del modelo.

5 puntos