

Trabajo Práctico n°1

HTML y Javascript

1. Forms

Crear un formulario que reciba los siguientes campos y validarlos con funciones javascript (No usar validaciones en HTML).

- Nombre y apellido
 - Estos dos campos son mandatorios.
 - Dado a una limitación del sistema de back-end estos campos no pueden exceder los 20 caracteres de longitud cada uno.
 - Tampoco se pueden enviar caracteres especiales.
- Edad
 - Opcional.
 - Solo se aceptan números
- Contraseña
 - Mandatorio.
 - Deberá ser entre 9 y 20 caracteres de longitud.
 - Deberá contener al menos una letra mayúscula y una minúscula.
 - Deberá tener al menos un número
- Email
 - Mandatorio.
 - Deberá tener formato de email: *nombre@dominio.com*

BONUS POINTS:

- Reemplazar las validaciones con expresiones regulares.
- Solo se aceptará direcciones de email de los siguientes dominios
 - Google
 - Outlook
 - Icloud

2. Wishlist

Crear un listado de productos y agregarlos a una lista de deseados que deberá ser renderizada.

- Agregar productos a la lista de deseados. No se puede agregar más de una vez.
- Quitar productos de la lista de deseados.
- Chequear que el producto no esté en la lista y emitir una alerta si ya fue agregado.

Productos

• Producto 1	Agregar a la lista de deseados
• Producto 2	Agregar a la lista de deseados
• Producto 3	Agregar a la lista de deseados

Lista de deseados

Acá se deberán mostrar los productos agregados

BONUS POINTS

- La lista de deseados tendrá una prioridad la cual el usuario podrá editar dependiendo que producto desee más.

3. ArkanoidJS

Clonar el repositorio <https://github.com/ignaciocasales/ArkanoidJS> y realizar las mejoras propuestas (Para correr el proyecto deberá ejecutar el index.html o crear un servidor local).

- Agregar un contador de vidas y cada vez que pierda se deberá descontar una. Cuando no queden más vidas el juego deberá parar y dar la opción de volver a jugarlo.
- Se deberá agregar un contador para el puntaje (diseñar las reglas de puntaje).
- Agregar ladrillos!

BONUS POINTS:

- Agregar dificultad y bonificaciones por tiempo.
 - Ej: La bola irá más rápido a medida pase el tiempo.
