# “Desarrollo de la pagina web para un videojuego de probabilidad y aleatoriedad”

**Curso:**

Taller de Programacion WEB

**Tema:**

Implementación de funcionalidades interactivas usando JavaScript

**Docente:**

Reyna Barreto, Benjamin David

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Integrantes: | Código: | Participación: |
| 1. Condor Crespo, Jimena Nicole | U22237919 | 100% |
| 1. Davila Castillo, Mateo | U23203172 | 100% |

Indice

[“Modelado y análisis de la probabilidad y aleatoriedad en el sistema de recompensas de un videojuego” 1](#_Toc201929887)

[1. Título del Informe 3](#_Toc201929888)

[2. Objetivo General 3](#_Toc201929889)

[3. Objetivos Específicos 3](#_Toc201929890)

[4. Fundamento Teórico 3](#_Toc201929891)

[5. Descripción del Proyecto 3](#_Toc201929892)

[6. Metodología de Desarrollo 4](#_Toc201929893)

[7. Resultados Esperados 4](#_Toc201929894)

[8. Conclusiones 4](#_Toc201929895)

[9. Bibliografía 4](#_Toc201929896)

AVANCE DE INFORME 3

# 1. Título del Informe

Desarrollo de la pagina web para un videojuego de probabilidad y aleatoriedad.

# 2. Objetivo General

Desarrollar funcionalidades dinámicas con JavaScript que mejoren la experiencia del usuario en una aplicación web, según el tema elegido por el grupo (e-commerce, blog, portafolio, sistema de reservas, entre otros).

# 3. Objetivos Específicos

* Aplicar estructuras de control, funciones y eventos en JavaScript.
* Manipular el DOM para modificar dinámicamente la interfaz.
* Validar formularios y controlar flujos de interacción.
* Implementar ventanas emergentes o interacciones personalizadas.

# 4. Fundamento Teórico

* JavaScript: Lenguaje de programación para desarrollar comportamientos dinámicos.
* DOM: Permite acceder y modificar la estructura del HTML desde JavaScript.
* Eventos: Facilitan la interacción con el usuario (click, input, change, etc.).
* Validación: Técnicas para asegurar que los datos ingresados por el usuario son correctos.
* Almacenamiento Local: Uso de localStorage o sessionStorage para persistencia temporal de datos.

# 5. Descripción del Proyecto

Cada grupo desarrollará una funcionalidad clave para su tipo de aplicación, como:

* E-commerce: Carrito de compras interactivo, cálculo de totales.
* Blog o Portafolio: Galería interactiva, navegación por categorías.
* Sistema de reservas: Validación de formularios, selección de fechas.
* Aplicaciones educativas: Evaluaciones dinámicas, retroalimentación inmediata.
* Todas estas funcionalidades deberán integrarse con HTML y CSS.

# 6. Metodología de Desarrollo

* Análisis de requerimientos según el tema del proyecto.
* Diseño de interfaz con HTML y CSS.
* Implementación de lógica y eventos con JavaScript.
* Pruebas y ajustes de usabilidad usando DevTools.
* Documentación del proceso y funcionalidades implementadas.

# 7. Resultados Esperados

* Interfaz de usuario interactiva.
* Validaciones funcionales de formularios.
* Uso correcto del DOM y eventos en JS.
* Funcionalidades específicas según el contexto del proyecto.

# 8. Conclusiones

* JavaScript permite adaptar funcionalidades específicas para distintos tipos de aplicaciones web.
* El uso del DOM y eventos mejora la interactividad del sitio.
* Las validaciones permiten una experiencia de usuario más confiable.
* Adaptar la programación a distintos contextos desarrolla habilidades prácticas.

# 9. Bibliografía

- MDN Web Docs: JavaScript y DOM API.

- W3Schools: JavaScript Tutorial.

- Lerma-Blasco, R. Aplicaciones Web. Universidad de La Sabana.