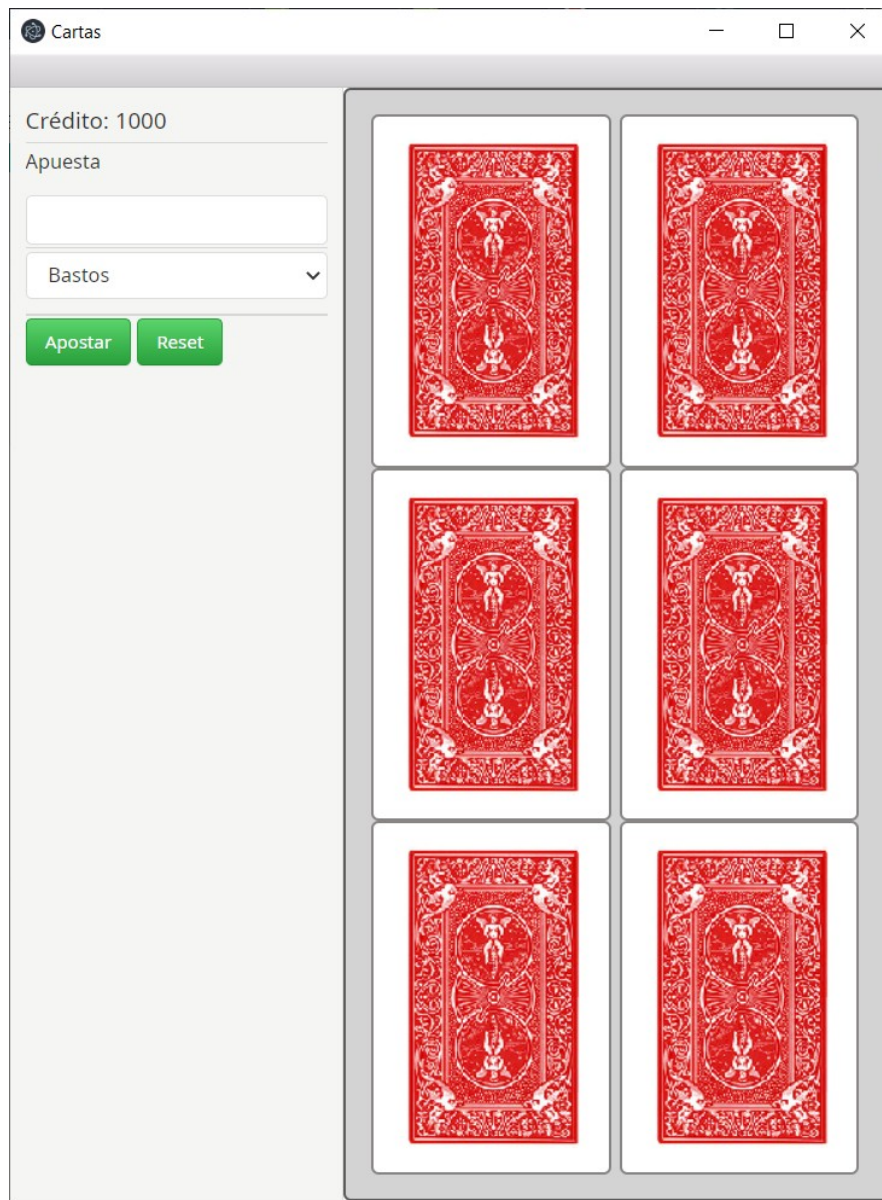


Ejercicio.

La app en términos generales consiste en una pantalla dividida en dos partes, la parte de la derecha es donde aparecen las cartas y la de la izquierda donde realizamos las apuestas y elegimos el “palo” a adivinar. Las características de la aplicación son:

- El ordenador debe colocar aleatoriamente seis cartas sobre la mesa, con la imagen del dorso de una carta.
- Para poder empezar a jugar debemos indicar la cantidad que deseamos apostar y elegir un palo por el cual apostamos.
- Para poder ganar una apuesta necesitamos acertar al menos dos palos de las seis cartas. Ganar significa que sumamos la apuesta a nuestro crédito, perder supone restar la apuesta de nuestro crédito.
- Pulsaremos Apostar y ya podemos ir descubriendo las cartas.
- Cuando hacemos un click sobre una carta, aparecerá la imagen del palo al que pertenece (oros, copas, espadas o bastos).
- Después de destapar la última carta, nos indicará con una notificación si hemos ganado o perdido la apuesta (agregando o descontando dicha cantidad de nuestro total).
- Si no tenemos dinero suficiente o la apuesta está fuera de rango, se indica con una notificación.
- El rango válido para las apuestas es de 100 mínimo y 500 como máximo.
- El botón Reset reiniciará el crédito y el juego.
- Para el interfaz usaremos Photon y para las notificaciones Xel.

El interfaz del programa será el siguiente:

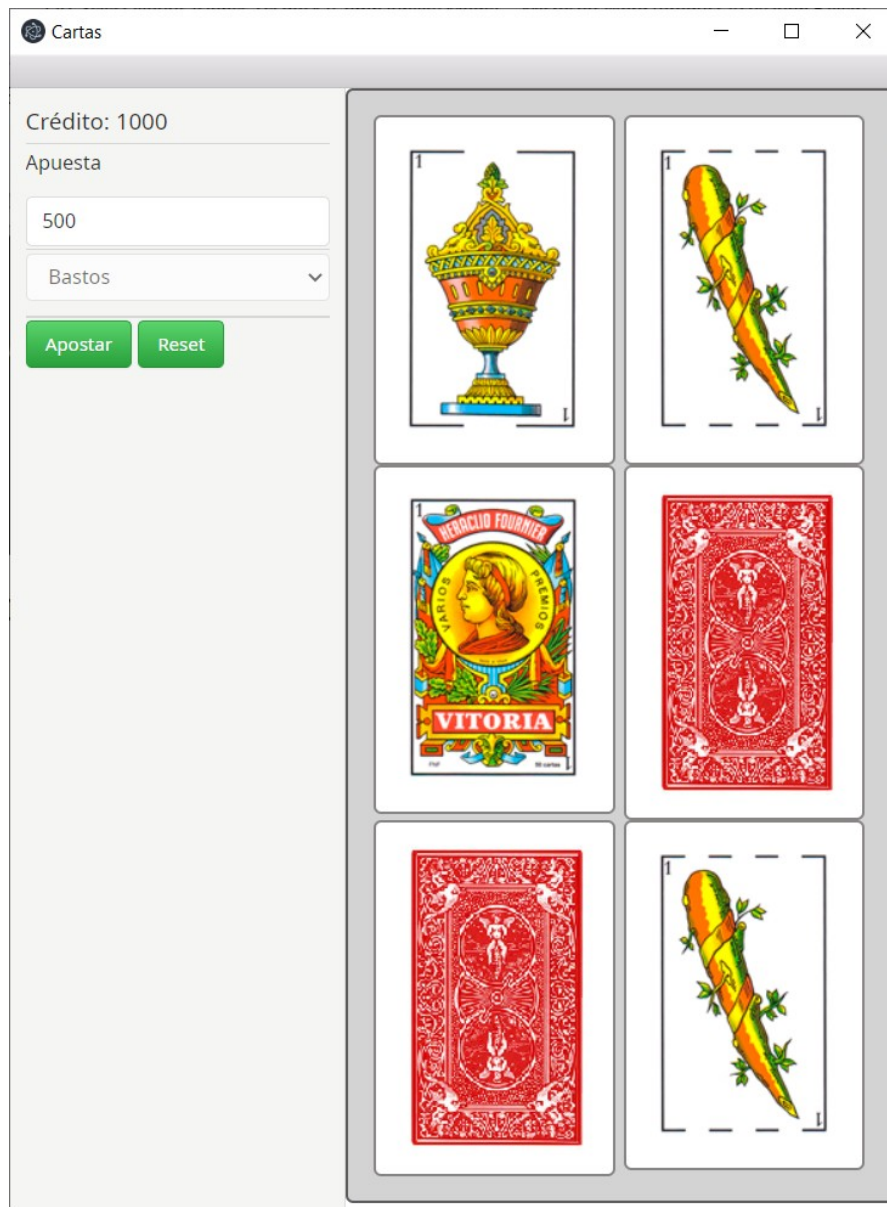


Para enmarcar las cartas en el panel derecho se ha utilizado un div con este estilo:

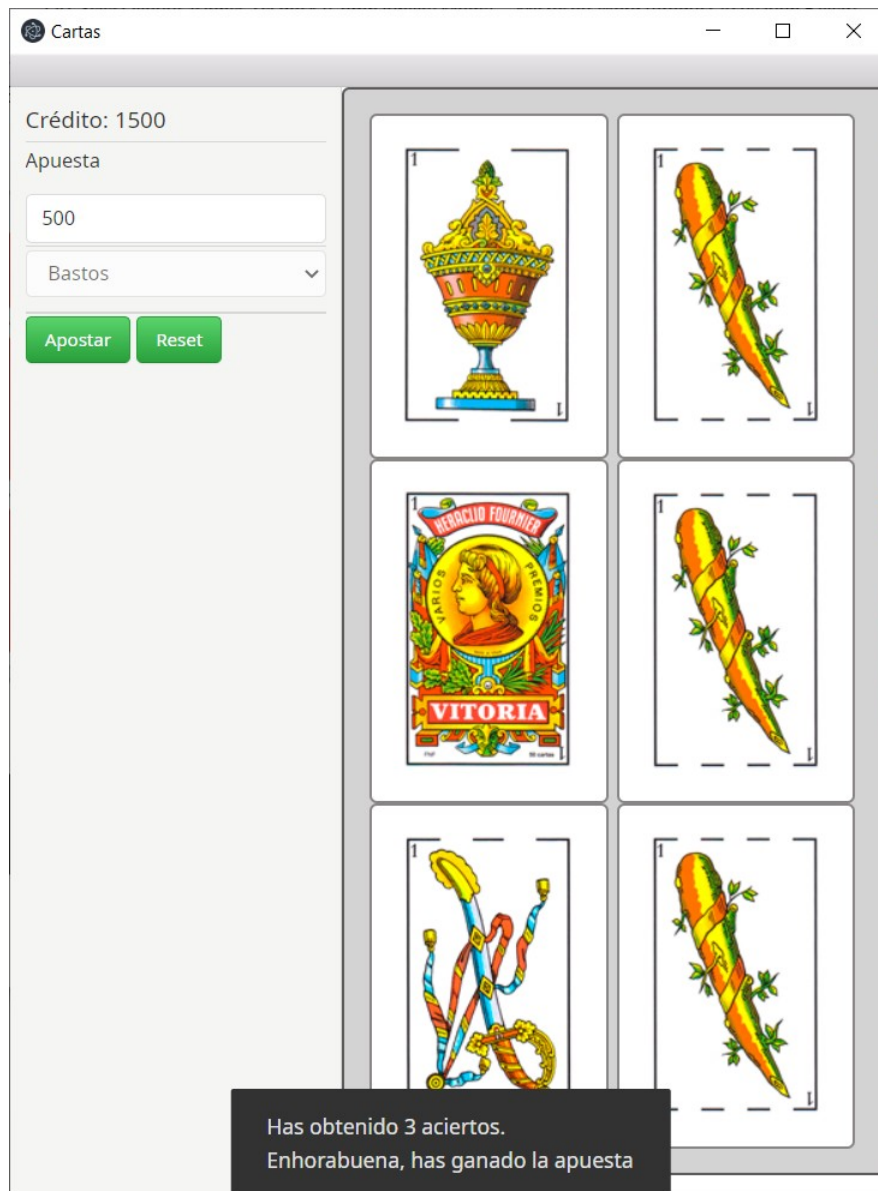
```
.wrapper {  
  border: 2px solid #5c5a5a;  
  border-radius: 5px;  
  background-color: lightgrey;  
  padding: 12pt;  
  display: grid;  
  grid-template-columns: repeat(2, 1fr);  
}  
  
.wrapper > img {  
  border: 2px solid #8a8585;  
  border-radius: 5px;  
}
```

```
background-color: #ffffff;  
padding: 1em;  
color: #0e0d0d;  
}
```

Al hacer una apuesta podremos voltear las cartas:



A continuación vemos un ejemplo de notificación:



Notificaciones con Xel

En este ejercicio usaremos las notificaciones de Xel, que son muy sencillas de usar y muy aparentes.

Debemos incluir en el HTML el objeto *x-notification*:

```
<x-notification id='notification' timeout="3000"></x-notification>
```

En *timeout* indicaremos el tiempo en milisegundos que queremos que permanezca la notificación en pantalla.

En nuestro código JS usaremos *innerText* para poner el mensaje que queremos lanzar y *opened* para indicar que queremos que se visualice la notificación:

```
const notif = document.getElementById('notification');  
notif.innerText = mensaje;  
notif.opened = true;
```