

Ciclo de Grado superior:	Desarrollo de Aplicaciones WEB
Módulo (2ºDAW):	Desarrollo Web en Entorno Cliente.

Examen CLIENTE (Noviembre 2014):

NOMBRE: _____

Realiza la siguiente aplicación Web utilizando JavaScript: (te proporciono el esqueleto de la aplicación)




Pantalla
1

Jugar

Fin Partida

0




Pantalla
2

Jugar

Fin Partida

0




Pantalla
3

Jugar

Fin Partida

0



Pantalla
4

Jugar

Fin Partida

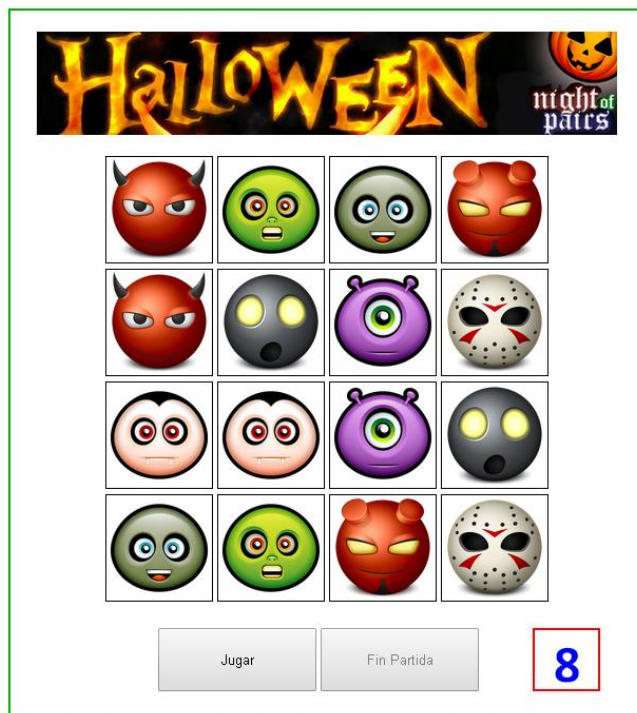
4

Enunciado-1 (5 puntos):

- La situación inicial es la que tienes en la **pantalla nº1**.
Fíjate que **botón de Jugar** está **habilitado** y **botón Fin Partida** está **deshabilitado**.
- Una vez pulses el **botón de Jugar** se visualizará la situación que tienes en la **pantalla nº2**.
Fíjate que **botón de Jugar** está **deshabilitado** y **botón Fin Partida** está **deshabilitado**.
Ojo: Pasados 3 segundos la aplicación visualizará la situación que tienes en la **pantalla nº3**.
Fíjate que **botón de Jugar** está **deshabilitado** y **botón Fin Partida** está **habilitado**.
- Pulsar sobre el **botón de Fin Partida** me lleva a la situación de la **pantalla nº1**.

Enunciado-2 (5 puntos):

- A partir de este momento ya podrás empezar a jugar:
 - Cuando **pulses** sobre una imagen la **1ª vez** se visualizará la imagen asignada a esa casilla.
 - Dispondrás de todo el tiempo que quieras para pulsar sobre la 2ª imagen.
 - Cuando **pulses** sobre una imagen la **2ª vez** se visualizará la imagen asignada a esa casilla, pueden pasar 2 cosas:
Imágenes no iguales: a los **200 mseg.** después de pulsar la 2ª imagen se restaurará la imagen "smile.jpg" en las 2 imágenes seleccionadas. Podrás seguir jugando.
Imágenes iguales: inmediatamente las 2 imágenes seleccionadas quedarán visualizadas y se actualizará el contador de aciertos. Podrás seguir jugando.
- Cuando **visualices la última pareja** el juego habrá terminado y **el contador de aciertos** estará a 8.
El **botón de Jugar** quedará **habilitado** y **botón Fin Partida** quedará **deshabilitado**.



Notas:

- La acción de pulsar una imagen en la **pantalla nº1** y **pantalla nº2** no tendrá efecto alguno.
- Cuando visualices la 1ª imagen y ya esté visualizada, la acción de pulsar sobre ella no tendrá efecto alguno.

Ayuda:

- **Quitar** evento a elemento HTML (ejemplo):
`document.getElementById('IMAGEN'+imagen1).onclick = null;`
- **Asociar** evento a elemento HTML (ejemplo):
`document.getElementById('IMAGEN1').onclick = function () {pulso(1)};`

Consejo:

- **Piensa** bien sobre papel lo que tienes que hacer y no pierdas el tiempo **haciendo tonterías** en el ordenador.