

# Enunciat Rockets JavaScript

Objectius	<ul style="list-style-type: none"><li>- Practicar l'arquitectura model-vista-controlador</li><li>- Tractar amb variables, condicionals, bucles i arrays.</li><li>- Practicar la correcta distribució de codi .js i .html.</li></ul>
Entrega	Enviar la URL al repositori anomenat <b>Rockets</b> que conté la solució per Slack als mentors.
Temps	6-12 dies
Recursos	Bucles en JavaScript: <a href="#">Link</a> Condicionals en JavaScript: <a href="#">Link</a> Accedir a elements de l'HTML: <a href="#">Link</a>

Exercici:

## FASE 1:

Volem fer un software de carreres de coets.

Un coet està identificat per un codi de 8 caràcters i un número de propulsors.

Realitza els següents passos: ( Intenta seguir l'esquema de MVC, separant en diferents directoris el que és la vista del model i el controlador). El codi haurà d'estar preparat per acceptar 2 coets o 99999999 coets (**cal que sigui escalable utilitzant funcions genèriques**)

1. Creem dos coets amb els codis "32WESSDS" i "LDSFJA32". El primer coet tindrà tres propulsors i el segon sis propulsors.
2. Mostrar a pantalla el codi dels coets i el número de propulsors que té.

Sortida:

Rocket 32WESSDS has 3 thrusters.

Rocket LDSFJA32 has 6 thrusters.

## FASE 2:

Volem millorar el software perquè el propulsor tingui una potència màxima.

Modifiquem en el main anterior:

1. Creem dos coets amb els codis "32WESSDS" i "LDSFJA32". El primer coet tindrà tres propulsors (potència màxima: 10,30,80) i el segon sis propulsors (potència màxima: 30,40,50,50,30,10).
2. Mostrar a pantalla el codi dels coets, el número de propulsors que té i la potència màxima de cada propulsor.

Output:

32WESSDS: 10,30,80

LDSFJA32: 30,40,50,50,30,10

## FASE 3:

Tots els propulsors tindran una potència actual que començarà amb 0.

El coet tindrà dos mètodes, accelerar o frenar i augmentarà o es reduirà de 10 en 10 la potencia del propulsor.

El coet tindrà una velocitat actual que és la suma de totes les potències dels seus propulsors.

Modifiquem en el main anterior:

1. Creem dos coets amb els codis "32WESSDS" i "LDSFJA32". El primer coet tindrà tres propulsors (potència: 10,30,80) i el segon sis propulsors (potència: 30,40,50,50,30,10 ).
2. Mostrar a pantalla el codi dels coets, el número de propulsors que té i la potència màxima de cada propulsor.
3. Mostrar a pantalla la velocitat actual dels coets
4. Accelerar amb els coets tres cops
5. Mostrar a pantalla la velocitat actual

6. Frenar cinc cops amb el primer coet ("32WESSDS") i accelerar set amb el segon coet.
7. Mostrar a pantalla la velocitat actual
8. Accelerar 15 cops amb els dos coets.
9. Mostrar a pantalla la velocitat actual

Demana feedback al mentor abans de passar a la Fase 4.

#### FASE 4:

Afegir a la vista botons per permetre a un usuari crear, accelerar, frenar i veure la informació dels coets. Algo semblant a la imatge de sota.

## Rockets!

Create Rocket 1Create Rocket 2

Accelerate rocket 1Accelerate rocket 2Break rocket 1Break rocket 2

Print rocket 1 infoPrint rocket 2 infoPrint all rockets

Rocket 32WESSDS boosters max power: 10,30,80