

# Lab 3: JavaScript

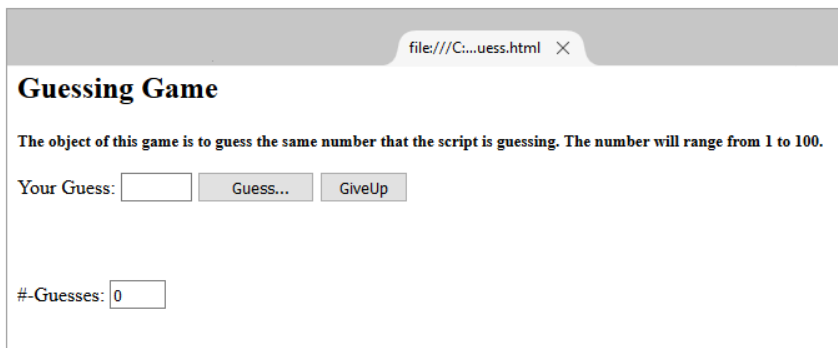
## Trabajo por equipos de 2 personas

### 1. Juego de adivinar

#### Objetivo

Practicar la programación JavaScript mediante el desarrollo de un juego

El juego consiste en adivinar un número entre 1-100. Al abrir la página aparece un text box en el que el jugador escribe la primera suposición. Observe también que abajo a la derecha existe un campo rotulado “#-Guesses” en dicho campo se lleva la cuenta del número de intentos que ha hecho el jugador.



file:///C:/...uess.html X

### Guessing Game

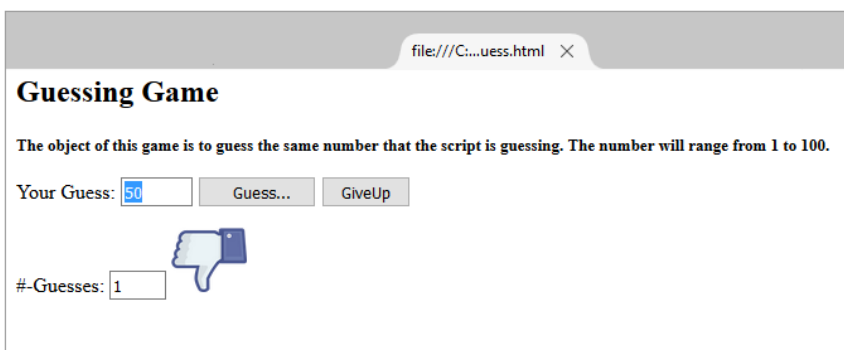
The object of this game is to guess the same number that the script is guessing. The number will range from 1 to 100.

Your Guess:

#-Guesses:

El botón “Guess...” sirve para enviar al programa el número que propone el usuario y el botón “GiveUp” sirve para terminar el juego

Cuando el usuario envía su primera propuesta el programa le indica mediante un ícono si el número propuesto es muy alto o muy bajo mediante una figura de una mano con el pulgar hacia arriba o hacia abajo según sea el caso. Si el usuario adivina el número se muestra la figura de un corredor llegando a la meta.




file:///C:/...uess.html X

### Guessing Game

The object of this game is to guess the same number that the script is guessing. The number will range from 1 to 100.

Your Guess:

#-Guesses:  

Observe que el campo donde se escribe el número queda automáticamente seleccionado de manera que el jugador puede escribir inmediatamente la siguiente propuesta.


El jugador continúa subiendo o bajando el número propuesto según se le indique con la figura del pulgar. Al final termina con una cadena de pulgares y la figura cruzando la meta. El campo “#-Guesses” despliega el número de intentos realizados por el jugador.

file:///C:/...uess.html X

### Guessing Game

The object of this game is to guess the same number that the script is guessing. The number will range from 1 to 100.

Your Guess:

#-Guesses:  

## ENTREGABLES

Empacar todos los archivos (archivos .js, archivo.html, archivo.css y un archivo de texto con los nombres y matrículas de los integrantes del equipo) en un .zip llamado documento A12345678.zip (según su número de matrícula, solo un alumno sube el archivo). Subir el documento a blackboard.