

**FECHA:** 4 de diciembre

**Hora inicio:** 16:55

**Hora de finalización:** 19:40

**Examen 1º Evaluación**

---

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN
<p><i>Cada ejercicio tiene una serie de apartados con una ponderación concreta, será <b>requisito imprescindible</b> que para obtenerlos, se cumpla con todo lo que se pide en cada uno. No se calificarán apartados a medias.</i></p> <p><i>No debe haber errores en consola de los programas para que tengan validez.</i></p> <p><i>Se deberá entregar <b>OBLIGATORIAMENTE</b>, un archivo comprimido con vuestros apellidos y nombre, ejemplo: RodriguezFernandezPepe.rar.</i></p> <p><i>Adicionalmente, deberéis subir una nueva versión a vuestro <b>repositorio</b> en un commit llamado, "Examen".</i></p>
OBSERVACIONES
<ul style="list-style-type: none"><li>• El examen no podrá entregarse una vez que acabe el tiempo establecido.</li><li>• Disponéis de 15 minutos desde el comienzo del examen para realizar preguntas de los enunciados, luego no se responderá a ninguna duda del examen.</li><li>• Sólo se permitirán usar las prácticas entregadas que han realizado este curso los alumnos.</li><li>• En caso de ver el uso de dispositivos móviles, aplicaciones que permitan establecer alguna comunicación con otras personas (Discord, correo, WhatsApp web...) o herramientas de IA, sin consentimiento, como extensiones del Visual Studio (la cual se podrá pedir al alumnado que muestre si la tiene activa en el exámen), el examen estará suspenso.</li></ul>

### Proyecto inicial (4 puntos)

- Que esté correctamente generado el JSDoc del proyecto. **(0.5 puntos)**
- Proyecto organizado correctamente, utilizando módulos, archivo de constantes, archivo de utilidades... **(0.5 puntos)**
- Que el proyecto funcione correctamente como se ha pedido en la entrega inicial. **(3 puntos)**

### Defensa (6 puntos)

Deberéis obtener como mínimo 3 puntos en esta parte para que se considere apta.

- **Formulario para crear al jugador: (2 puntos)**

La primera escena del juego deberá ser un formulario que permita añadir al jugador, el nombre, ataque, defensa y vida. Se deberán comprobar con expresiones regulares si cumplen estos requisitos antes de crearlo y avanzar en la historia.

- **Nombre:** Sólo permitirá letras y espacios en blanco, siendo la primera letra mayúscula y que el total sea como máximo de 20 caracteres, no debe permitir que sólo haya espacios en blanco.
- El **ataque** y la **defensa** empezarán en 0 y podrán aumentarse en valores enteros.
- La **vida** empezará en 100 y podrá aumentarse en valores enteros, nunca podrá ser inferior a 100 puntos.
- La **cantidad total** entre el ataque, defensa y vida no podrá ser mayor a 110 puntos. Permitiendo al jugador poder repartir 10 puntos entre estas 3 propiedades. Ninguna propiedad podrá ser negativa.

**Permite añadir al jugador con los datos que se piden (1 punto)**

**Se controlan todas las regex (1 punto)**

- **Dinero: (2 puntos)**
  - Los jugadores empezarán con una **nueva propiedad** llamada **dinero**, que tendrá un valor inicial de 500 monedas (En el mercado no habrá precios superiores a 500 por objeto).

- En la escena del mercado, tras añadir o retirar objetos de la cesta, esta propiedad se modificará, siendo esta siempre positiva, de tal forma que no se permitirá añadir un producto a la cesta si no hay suficiente dinero. **(1 punto)**
- En la escena del mercado, se deberá mostrar el **dinero disponible** en función de lo que se haya añadido en la cesta. **(1 punto)**
- **Combates: (1 punto)**
  - En cada batalla, si el jugador gana, además obtendrá una **suma extra de dinero**, si es un enemigo normal, serán 5 monedas y si es un jefe, serán 10 monedas. **(0.5 puntos)**
  - A la puntuación total se le sumará el total de monedas restantes. **(0.5 puntos)**
- **Ranking: (1 punto)**
  - Al finalizar todos los combates, se debe guardar en **LocalStorage**, un registro del nombre del jugador, junto con su puntuación y monedas totales. **(0.5 puntos)**
  - Añadir un botón en la última escena para **mostrar el ranking** por consola al pulsarlo. **(0.5 puntos)**