

## GUIÓN DE ACTIVIDAD

# Desarrollo Web en Entorno Cliente

**ACTIVIDAD EVALUABLE:** Persistencia en Cliente y peticiones GET.

### OBJETIVOS

- Realizar peticiones HTTP con JavaScript.
- Guardar datos en el Navegador con JavaScript.
- Trabajar en grupo.

### TEMPORALIZACIÓN

*Aproximadamente 4-5 horas*

### PROCESO DE DESARROLLO

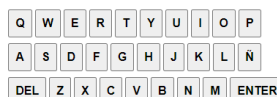
1. En el archivo index.html proporcionado se muestra un teclado y un “panel de juego” horizontal. Implementa un script main.js donde desarrolles el siguiente juego:
  - a. Al cargar la página se eliminará el teclado y el contenido de la página quedará reducido al panel de juego, ubicado bajo un título de primer nivel con la inscripción “Let’s Play!”.

**Let's play!**



- b. Al introducir por teclado una contraseña ‘abracadabra’ se añadirá al contenido anterior el teclado:

**Let's play!**



- c. El teclado permitirá la introducción de palabras. Para ello se implementará el evento de ratón click sobre las letras del teclado de forma que se irán almacenando en una variable cada una de las letras pulsadas y cuando finalmente se pulse la tecla ENTER, éstas se guardarán en el navegador, de forma que los datos persistan cuando se cierren las pestañas o se refresque la página. Nota: la tecla 'DEL' no es necesario implementarla.
- d. Si se introduce una contraseña 'patadecabra' el teclado se volverá a eliminar, quedando únicamente el panel de juego inicial y el título de primer nivel con la inscripción "Let's Play!".
- e. Cuando un usuario haga click sobre el título de primer nivel "Let's Play!" se iniciará el juego. Para ello, se recogerán una a una las palabras guardadas en el navegador y se realizará con cada una de ellas una petición HTTP GET a la siguiente API pública:

[Free Dictionary API](#)

Nota: se supondrá que las palabras guardadas en el navegador siempre se introducirán de forma correcta, esto es: en inglés y sin faltas de ortografía.

- f. Del contenido de la respuesta a cada petición GET, se guardarán todas las definiciones de cada palabra. El panel de juego se modificará dinámicamente para tener un número de casillas que será igual al número de caracteres de cada palabra. En el panel de juego se mostrará por pantalla la palabra desordenada –por ejemplo, si la palabra es developer, se mostrará en el panel de juego 'veoepdler'-. Debajo del panel de juego se creará dinámicamente una tabla cuyo color será diferente al del panel de juego. En cada fila de la tabla se mostrará cada una de las definiciones de la palabra recibidas –habrá tantas filas como definiciones, no puede haber filas vacías-.

Let's play!								
V	E	O	E	P	D	L	E	R
A person or entity engaged in the creation or improvement of certain classes of products.								
A real estate developer; a person or company who prepares a parcel of land for sale, or creates structures on that land.								
A film developer; a person who uses chemicals to create photographs from photograph negatives.								
A liquid used in the chemical processing of traditional photos.								
(dyeing) A reagent used to produce an ingrain color by its action upon some substance on the fiber.								
A software developer; a person or company who creates or modifies computer software.								

- g. En cada una de las casillas del panel de juego se implementará un evento click que permitirá que al pulsar sobre dos casillas distintas, se intercambie el contenido existente en el interior de ellas. De este modo, haciendo click sobre las casillas del panel de juego se podrá ordenar la palabra.
- h. Flujo del juego: cada vez que el usuario haga click sobre el título de primer nivel "Let's Play!", se mostrará por pantalla una nueva palabra desordenada con sus definiciones. El flujo del juego se detendrá al llegar a la última de las palabras guardadas en el navegador.

- i. Cada vez que el usuario realice “click” sobre el título de primer nivel para mostrar una nueva palabra, el script guardará si el usuario ha conseguido ordenar correctamente la palabra anterior. De este modo, cuando se “consuman” todas las palabras guardadas en el navegador, se eliminará todo el contenido de la página y se mostrará el resultado de la partida –las partidas ganadas respecto del total-:

**Score:**

**2/4**

---

## EVALUACIÓN

Esta actividad corresponde a la parte de actividades evaluables de la evaluación.

---

## OBSERVACIONES

Se entregará un único archivo comprimido con el archivo main.js y un vídeo donde participen todos los miembros del grupo y se explique cómo se ha gestionado el trabajo y comentando el código implementado. La entrega se realizará en el espacio habilitado para ello en Florida Oberta. **El script a entregar deberá ceñirse a lo que se pide explícitamente en el enunciado de la actividad. Cualquier desviación de las funcionalidades solicitadas o la implementación de funcionalidades no solicitadas de manera explícita en el enunciado, conllevará una penalización sobre la nota total.**

## RÚBRICA

Criterio	No/nunca	Poco/a veces	Moderado / regularmente	Mucho / frecuentemente	Sí/siempre
<b>Funcionalidad:</b> cumple con las especificaciones requeridas en el enunciado. <b>Valor máximo: 100%</b>	No cumple ninguno de los requerimientos. <b>Valor: 0%</b>	Cumple parte de los requerimientos, pero falla en lo principal. <b>Valor: 25%</b>	Cumple parte de los requerimientos esenciales, pero está incompleto. <b>Valor: 50%</b>	Cumple los requerimientos esenciales, pero se escapa algún requerimiento menor. <b>Valor: 75%</b>	Cumple todos los requerimientos especificados. <b>Valor: 100%</b>

Además, se aplicarán penalizaciones sobre la nota en función del grado de operatividad y/o legibilidad del código –se penalizarán aspectos como el código espagueti, código sin formatear, código muerto, exceso de comentarios, código no usado dejado comentado, fallos de compilación, no eliminar los contenidos de la página cuando se pide, etc.-.