

Prog Web: Cliente

Examen Parcial 1: JavaScript, jQuery y AJAX

Objetivo del examen

Implementar un juego llamado “**dos o uno**” para 3 jugadores.

Se trata de un juego para niños en el que los jugadores, todos al mismo tiempo, sacan un número (1 ó 2) con una de sus manos. Cada uno de los jugadores muestran dos o un dedo. Se trata de sacar el número que no haya sacado nadie. Por tanto, gana el punto el que ha enseñado un número de dedos diferente de los demás. Si no hay nadie con una cantidad de dedos único (diferente de todos los demás), nadie gana el punto en este turno.

En este juego, tendremos la opción de elegir el **número de partidas P**, y el **número de humanos H** antes de empezar la partida.

Las máquinas eligen dos o uno de manera aleatoria, los humanos eligen usando un input.

Si $H=1$, el jugador humano juega individualmente contra todas las máquinas eligiendo dos o uno y todos enseñan sus manos cuando el humano termina de elegir (esperar un segundo antes de enseñar).

Si $H=0$, el número de jugadores humanos es cero. Por tanto, el juego es solo entre máquinas y el humano deberá ver una animación de cómo las máquinas se enfrentan en P partidas.

Si $H>1$, se trata de un juego por turnos, donde se debe mostrar de manera clara (con animación o cambio de colores) qué humano está eligiendo el número 2 ó 1 en este momento. Una vez el último humano termine de elegir, todos enseñan las manos.

Podéis consultar recursos online como documentación, ejemplos de sitios como StackOverflow y material desarrollado en clase.

Funcionalidades a implementar

- Parte A: Implementaciones (**3 puntos JS / 4.5 puntos JQuery**)
 - Si $H = 1$ está implementado correctamente con 3 jugadores (+1punto***)
 - Si $H = 0$ está implementado correctamente con 3 jugadores (+1punto***)
 - Si $H > 1$ está implementado correctamente con 3 jugadores (+1punto***)
 - *** +0.5 puntos extra por cada ítem desarrollado con jQuery (y no con JavaScript normal).

- Parte B: Desplegables y Botones correctamente funcionando **(1.0 punto)**
 - Desplegables: **(+0.5p)**
 - Crear un desplegable para seleccionar el número P de partidas [entre 1 y 5]
 - Crear un desplegable para seleccionar el número H de humanos [entre 0 y 3]
 - N contadores de puntos, uno para cada jugador
 - Un botón para reiniciar los contadores y, por tanto, la partida.
 - Botón de ver una pista: **(+0.5p)**
 - Un botón de pista que enseña todas las manos de las máquinas (para que el humano pueda hacer trampa y elegir el número para ganar).
- Parte C: Ajax **(1.0 punto)**
 - Usar una petición Ajax a la web <https://jsonplaceholder.typicode.com/users> para obtener jugadores “fake” (de modo que se muestre un nombre “fake” por cada jugador). **(+1.0p)**

Opción 1 - Hacer partes A, B y C + las preguntas tipo test + la autoevaluación F.

- Parte F: Autoevaluación **(0.5 puntos)**
 - Autoevaluación (indicarla como mensaje de texto en la entrega): simplemente, indicar la nota de cada apartado: ej: NOTA: 6,5, A: 1.0, B: 2.0; C: 1.0, Teoría: 2.0, F: 0.5. **(+0.5p)**

Opción 2 - No hacer teoría, solo practica - Hacer partes A, B, C, D, E y la autoevaluación F.

- Parte D: Animaciones **(1.5 punto)**
 - Con animaciones básicas abre y cierra manos **(+0.5p)**
 - Con animaciones extras para los turnos **(+0.5p)**
 - Con animaciones extras en inicio y final de las partidas **(+0.5p)**
- Parte E: Diseño **(1.5 puntos)**
 - Diseñar un tablero con manos cerradas que se cambien a manos con 1 y 2 dedos para 3 jugadores sin utilizar Bootstrap. Sí CSS. Se valorará la calidad del diseño del juego (posición y tamaños de las manos). Diseño libre de la posición de las manos. Usar las imágenes entregadas por el profesor. **(+1.5p)**
- Parte F: Autoevaluación **(0.5 puntos)**
 - Autoevaluación (indicarla como mensaje de texto en la entrega): simplemente, indicar la nota de cada apartado: ej: NOTA: 7, A: 1.0, B: 2.0; C: 1.0, D:1.0, E: 1.0, F: 0.5. **(+0.5p)**