|  |
| --- |
| **Programación Web Cliente I** Fecha: 05/11/2021  **Grado en Ingeniería del Software** Grupos: INSO3B  Nombre: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_    DNI: Firma: |

**Examen PRIMER PARCIAL – Parte Práctica (en BlackBoard)**

**Instrucciones para el examen:**

1. Duración: 75 minutos.
2. Se debe implementar el juego solicitado siguiendo los requisitos, y adjuntar el código generado en un .zip como entrega del examen en Blackboard.
3. Se permite el uso de libros y apuntes, y se puede acceder a Internet.
4. Está totalmente prohibido comunicarse con los compañeros de dentro del examen, ni por chat, ni correo, ni compartir archivos.
5. El código se implementará localmente sin usar repositorios de código online.
6. Incumplir cualquiera de estas normas puede ser motivo de expulsión inmediata del examen.
7. Este examen puntúa sobre 8 puntos del total del parcial.

**JUEGO DE LOS CHINOS**

Este juego es para 2 o más jugadores.

Cada jugador tiene 3 "chinos", que pueden ser monedas, piedras, judías…, en una mano. La esconde y la vuelve a sacar cerrada, llevando en la mano los chinos que quiera (0, 1, 2 o los 3) sin que se vean.

Cuando todos los jugadores han sacado su mano cerrada, empiezan las apuestas.

Cada jugador apuesta diciendo el número total de chinos que se cuentan entre todos. No se pueden repetir apuestas.

Cuando todos han apostado, se abren las manos y se cuentan. Gana el jugador que acierta.

Ejemplo con tres jugadores: Ana, Rafa y Luis

Ana lleva 3 chinos (en su mano cerrada, nadie los ve), Rafa lleva 1 chino y Luis lleva 0 chinos.

Ana dice que en total hay 6 (como ella lleva 3, debe elegir un número entre 3, el mínimo es lo que ella tiene, y el máximo 3x3=9 chinos)

Rafa dice que en total hay 5 (le hubiera gustado decir 6, pero ya lo dijo Ana).

Luis dice que en total hay 4  

Abren las manos, cuentan y ven que ha ganado Luis.

**Juego básico funcional**: con 2 jugadores, un contador de partidas ganadas y un botón de reinicio del juego.

La puntuación para el juego básico:

1. Maquetado correcto + planteamiento correcto (prohibido usar Bootstrap): **(máximo 0.5 punto)**
2. Código funcional correcto con JavaScript **(máximo 2 punto)**, con jQuery  **(máximo 3 puntos)**

**Para subir puntos (se puede elegir)**:

1. Poder elegir el número de jugadores, de 2 hasta 6, los que quieran. **(máximo 1 punto)**
2. Usar una petición Ajax a la web <https://jsonplaceholder.typicode.com/users> para obtener jugadores fake. **(máximo 1 punto)**
3. Crear partidas de modo que, el jugador que gane, ya no juega en la siguiente mano. Así hasta que sólo quede uno, si el que gana es la máquina claro. **(máximo 1 punto)**.
4. Usar animaciones para visualización de las manos y apuestas **(máximo 1 punto)**
5. Auto evaluación: simplemente indicar la nota de cada apartado: **(máximo 0.5 puntos)**  
   ej: NOTA: 7, A: 1.0, B: 2.0; C: 1.0, D:1.0, E: 1.0, F: 0.0, G:0.5.

(su nota en G será +0.5 si mi nota final está entre tu nota más o menos 1 punto).