

## HOJA 5

Repaso de Dom. Manejo de propiedades y métodos.

- 1- **Diseñar** una página educativa para niños para la utilización del lenguaje.
- 2- Se trata de que haya varios temas : por ej : ciencias, lengua, matemáticas, música etc. Usar select, cuando se elija tema aparecerá también una imagen asociada y que solo desaparecerá cuando se cambie de tema.
- 3- Se escoge el tema y aparece una frase del tema con huecos en donde hay que colocar las palabras que faltan.
- 4- Debajo de la frase van a aparecer varias palabras en forma de lista, habrá más palabras que huecos.
- 5- Para colocarlas en la frase ha y que hacer clic en la palabra y clic en el hueco donde se supone que debe de ir.
- 6- Asi sucesivamente hasta rellenar todos los huecos.
- 7- Opción corregir- solo dejará si la frase está totalmente rellena
- 8- Al corregir las que están mal se pone en rojo, las que están bien en verde.
- 9- Opción volver a intentar: cuando damos esta opción , que solo se activará si hemos corregido previamente y hay fallos : devolverá automáticamente las palabras erróneas a la lista dejando vacios solo los huecos de las palabras que estaban mal.
- 10- Si la frase es correcta se comunica al usuario.
- 11- El juego tendrá la opción de jugar de nuevo.