

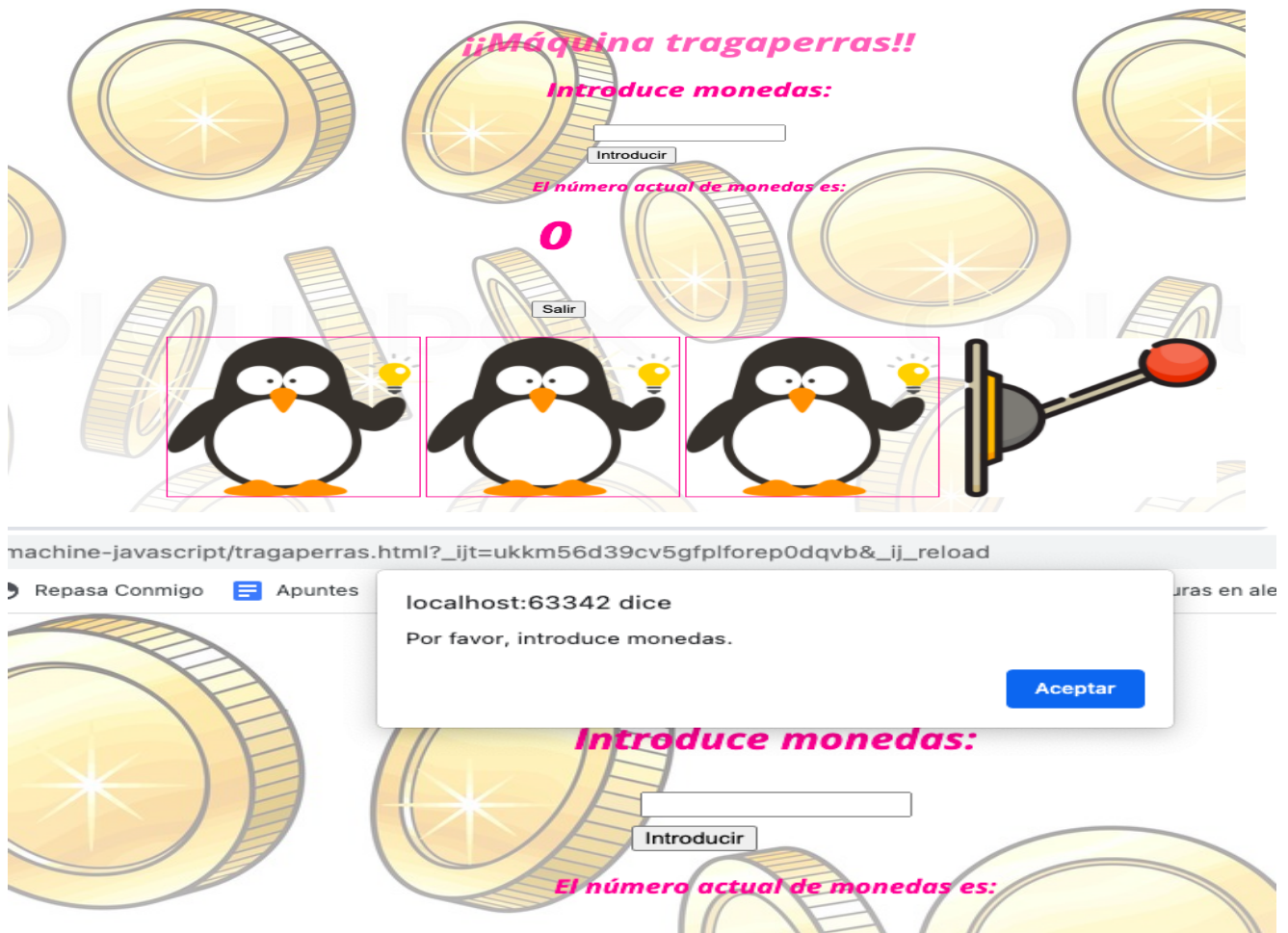


Entorno cliente

Pac de Desarrollo

Julia Leuenberger

1. Intentamos realizar una tirada sin introducir monedas.



Cuando se hace click en el botón “introducir”, el evento onclick ejecuta el método introducirMonedas.

```
<!--Evento onclick para ejecutar la función introducirMonedas cuando se hace click en introducir -->
<input class="boton" id="botonIntroducirMonedas" onclick="introducirMonedas()" type="button" value="Introducir"/>
<br>
```

Sino se introduce monedas, o el número es 0 o un NaN, salta la alerta por pantalla que no indica que debemos introducir monedas.

```
function introducirMonedas() {
    /* Creamos la variable al que se le asigna el número de monedas introducidas.
    Se emplea el método parseInt porque el número introducido es un string. */
    let numeroMonedasIntroducidas = parseInt(document.getElementById( 'numeroMonedasIntroducidas').value);
    //Debemos contemplar el supuesto de que se introduzca 0 monedas y un NaN
    if (isNaN(numeroMonedasIntroducidas) || numeroMonedasIntroducidas === 0) {
        alert("Introduce un número de monedas válido");
        return false;
    }
}
```

2. Introducimos 10 monedas.



Si el número de monedas es válido, mostramos por pantalla el número de monedas con un `innerHTML` (a través de la llamada del método `mostrarNumeroMonedasActuales()`). Llamamos al método `añadirMensaje` que añade al historial de movimientos un mensaje.

Se deshabilita el botón para añadir monedas.

```
//Creamos una variable al que se le asigna el elemento de html con dicho ID.
let botonIntroducirElement = document.getElementById( elementId: 'botonIntroducirMonedas');
//Deshabilitamos el botón en el momento en que hacemos click en introducir (onClick)
botonIntroducirElement.disabled = true;

console.log('Número de monedas introducidas', numeroMonedasIntroducidas);
numeroMonedasActual = numeroMonedasActual + numeroMonedasIntroducidas;
console.log('Número de monedas actual', numeroMonedasActual);
mostrarNumeroMonedasActuales(); //Método para mostrar el número de monedas por pantalla

//Cuando introducimos monedas llamamos al método que muestra mensajes en el historial
añadirMensaje( mensajeTexto: 'Has introducido monedas');

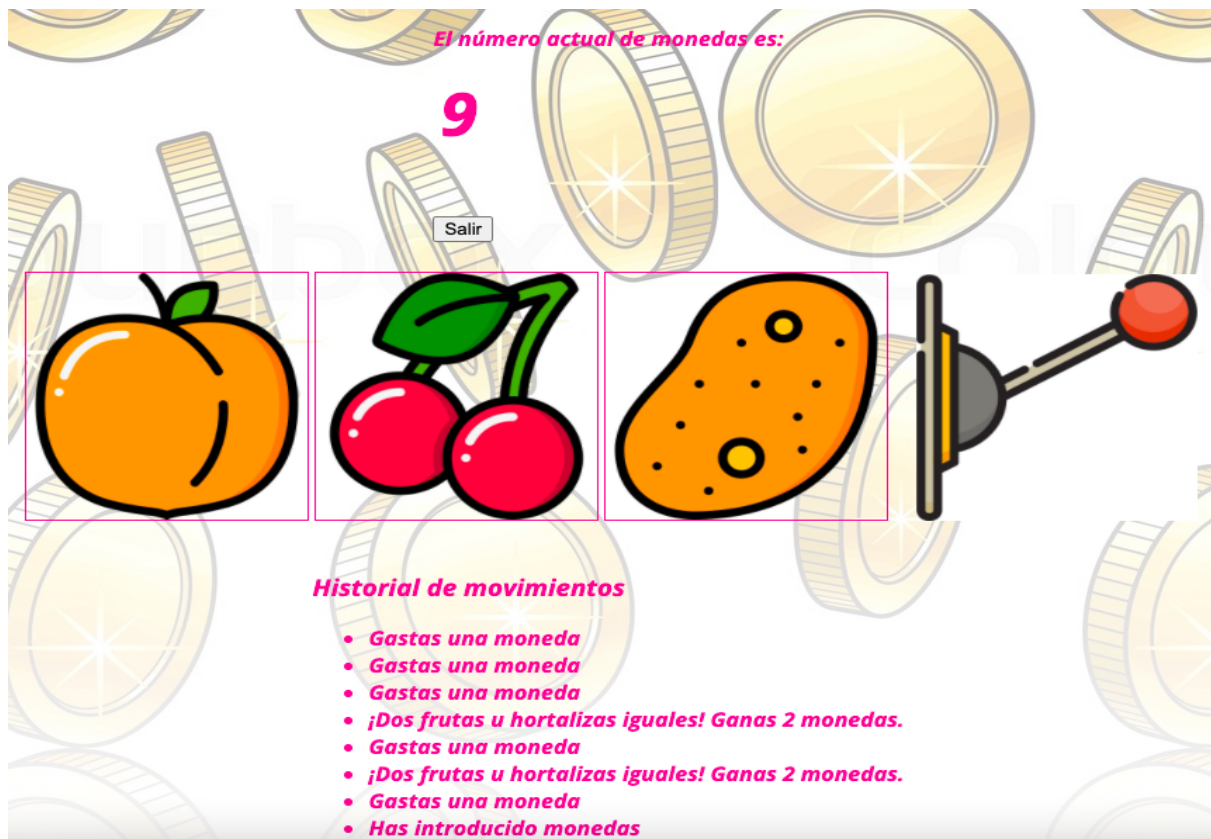
//Se inhabilita la casilla donde introducimos el número de monedas cuando damos a introducir
let numeroMonedasIntroducidasElement = document.getElementById( elementId: 'numeroMonedasIntroducidas');
numeroMonedasIntroducidasElement.disabled = true;
numeroMonedasIntroducidasElement.value = 0;
}
```

Por usabilidad y facilidad de lectura, los mensajes los añado por `prepend` en lugar de `appendChild` para que se muestren por orden inverso de antigüedad.

```
function añadirMensaje(mensajeTexto) {
  let historialElement = document.getElementById('historial'); //El historial es un ol
  let mensajeElement = document.createElement('li');//Item del ol
  mensajeElement.innerHTML = mensajeTexto; //El mensaje que le pasamos por parámetro cuando llamamos a la función.

  historialElement.prepend(mensajeElement);//Se añade el nodo li en el padre ol (historial de movimientos).
  //Por usabilidad y facilidad de lectura, he elegido prepend en lugar de appendChild.
}
```

3. Realizamos 5 tiradas.



Por cada tirada, se gasta una moneda. Restamos una unidad. Se cambia la imagen por la palanca hacia abajo. Añadimos un mensaje al historial de movimientos. Si se agotan las monedas, el botón de introducir monedas se vuelve a habilitar.

```
//Función para bajar la palanca.
function bajarPalanca() {
    //Si no se introduce monedas, salta el alert().
    if (numeroMonedasActual === 0) {
        alert('Por favor, introduce monedas.');
```

return;

```
    }
    //Cada tirada gasta una moneda y se muestra por pantalla
    numeroMonedasActual = numeroMonedasActual - 1;

    //Si se agotan las monedas, se habilita el botón de introducir.
    if (numeroMonedasActual === 0) {
        document.getElementById( 'elementId: 'botonIntroducirMonedas'').disabled = false;
    }

    añadirMensaje( mensajeTexto: 'Gastas una moneda');//Mostramos en el historial el mensaje.

    console.log('palancaDown')
    let palancaImageElement = document.getElementById( 'elementId: 'palanca'');
    palancaImageElement.src = "/img/palancaDOWN.png"; //Cambiamos la imagen de la palanca cuando hacemos click en ella
}
```

4º Sacar monedas



Cuando pulsamos en el botón salir, llamamos a la función salir () asociado al evento onclick. Sale la ventana emergente donde nos indica el número de monedas que hemos conseguido.

El input donde introducimos el número de monedas se iguala a 0. Se habilitan de nuevo el input y el botón para introducir más monedas.


```
function salir() {
    //Cuando damos a salir, se retiran las monedas, que son las acumuladas al finalizar el juego.
    alert('Has conseguido un total de ' + numeroMonedasActual + ' monedas.');
```

`añadirMensaje` (mensajeTexto: 'Has conseguido ' + numeroMonedasActual + ' monedas.')

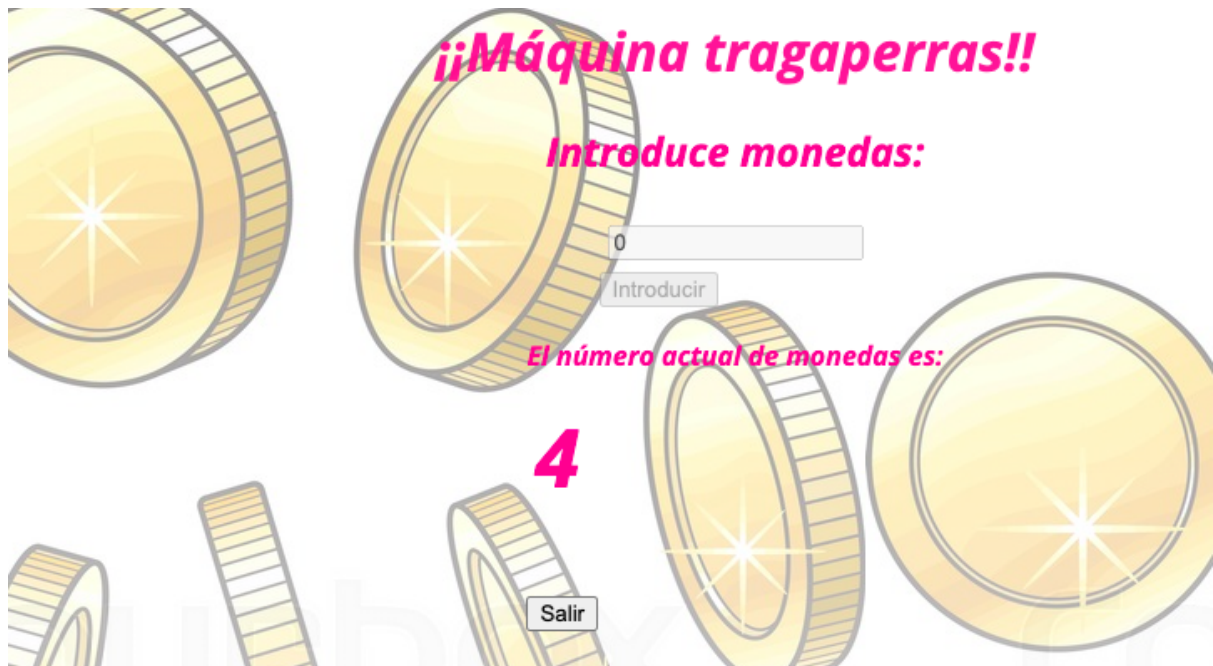
```

    //Las monedas ganadas se retiran a la entrada
    document.getElementById( elementId: 'numeroMonedasIntroducidas').value = numeroMonedasActual;
    numeroMonedasActual = 0; //Igualamos en este instante las monedas a 0.
    mostrarNumeroMonedasActuales();
    //console.log('Número de monedas actual', numeroMonedasActual);

    let botonVolverIntroducirMonedas = document.getElementById( elementId: 'botonIntroducirMonedas');
    botonVolverIntroducirMonedas.disabled = false; //Activamos el botón de introducir

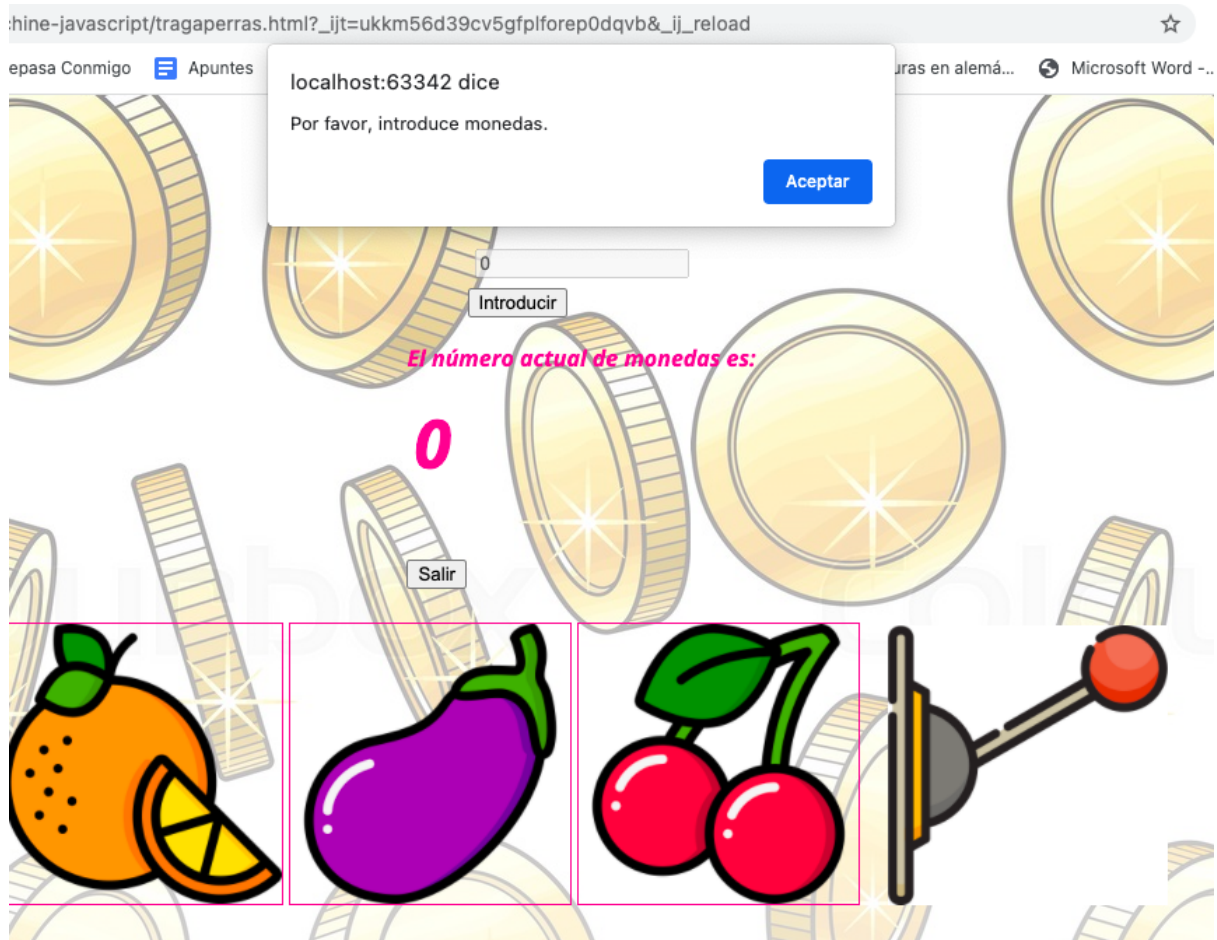
    let numeroMonedasIntroducidasElement = document.getElementById( elementId: 'numeroMonedasIntroducidas');
    numeroMonedasIntroducidasElement.disabled = false; //Activamos la casilla para introducir más monedas
}
```

5º Introducimos 4 monedas.



6º Realizamos 5 tiradas

Hemos intentado realizar una quinta tirada y nos salta la ventana emergente porque tenemos 0 monedas.



```
//Función para bajar la palanca.  
function bajarPalanca() {  
    //Si no se introduce monedas, salta el alert().  
    if (numeroMonedasActual === 0) {  
        alert('Por favor, introduce monedas.');
```