

Sesiones Simón 01 - Crear lista de colores

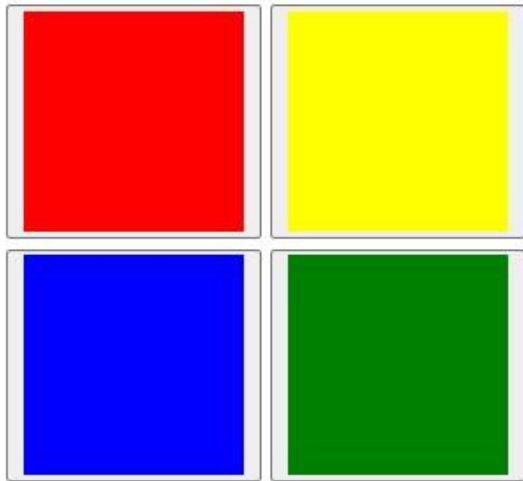
Escriba un programa de dos páginas que muestre una lista de colores.

- La primera página contiene un formulario con cinco botones de tipo submit con el mismo **name**, cuatro para indicar el color elegido y uno para reiniciar el juego.
- La segunda página recibe el dato, añade un color o reinicia y redirige a la primera página.

Capturas de pantalla de ejemplo:

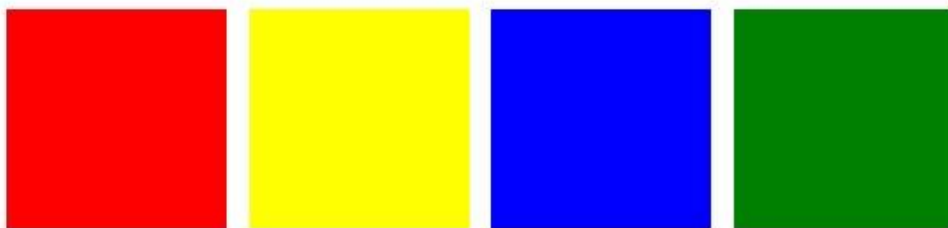
Resultado si pulsamos en el color rojo, después al amarillo, a continuación, el azul y por último el verde.

Haga clic en los colores:



reiniciar

Colores elegidos:



Sesiones Simón 02 - Comprobar lista de colores

Amplíe el programa anterior:

- Que muestre una lista de entre 2 y 7 colores, al azar.
- Indique si la lista de colores creada por el usuario coincide con la propuesta. En cuanto el usuario se equivoque, el juego termina.

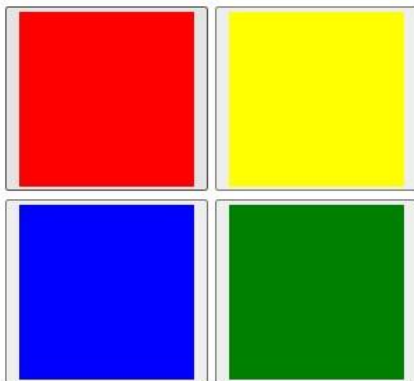
Capturas de pantalla de ejemplo:

Resultado si no pulsamos la secuencia de colores a reproducir en el orden correcto.

Secuencia a reproducir:

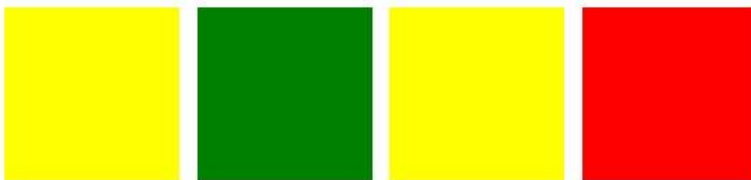


Haga clic en los colores:



reiniciar

Colores elegidos:



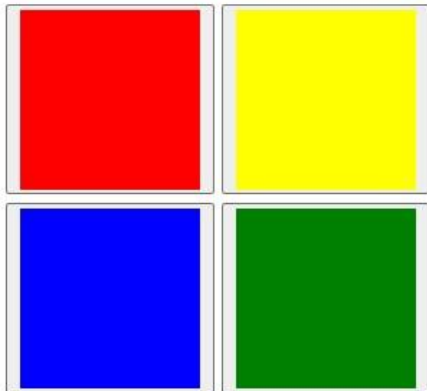
¡Lo siento! Se ha equivocado. Pulse Reiniciar para comenzar de nuevo.

Resultado si pulsamos la secuencia de colores a reproducir en el orden correcto.

Secuencia a reproducir:



Haga clic en los colores:



reiniciar

Colores elegidos:



¡Enhorabuena! Ha repetido correctamente la secuencia. Pulse Reiniciar para comenzar de nuevo.

Sesiones Simón 03 - Separar listas de colores

Amplíe el programa anterior dividiéndolo en tres páginas:

- En la primera página se muestra la lista de colores a reproducir. Para pasar a la segunda página y empezar el juego, se debe hacer clic en un botón.
- En la segunda página el usuario va creando la lista de colores, con llamadas a la tercera página, y se indica si se ha equivocado o ha completado la lista correcta. • En la tercera página se recibe el dato y se redirecciona a la segunda página.

Capturas de pantalla de ejemplo con resultado incorrecto:

Secuencia a reproducir:

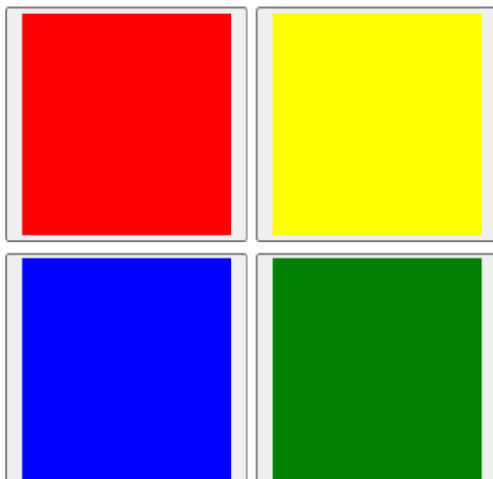


Haga clic para comenzar el juego:

comenzar

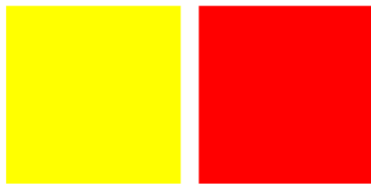
Resultado si no reproducimos la secuencia correctamente

Haga clic en los colores:



reiniciar

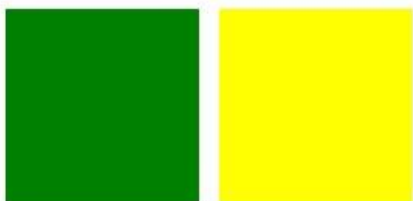
Colores elegidos:



¡Lo siento! Se ha equivocado. Pulse Reiniciar para comenzar de nuevo.

Capturas de pantalla de ejemplo con resultado correcto:

Secuencia a reproducir:

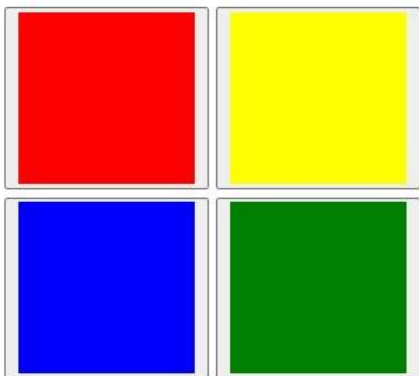


Haga clic para comenzar el juego:

comenzar

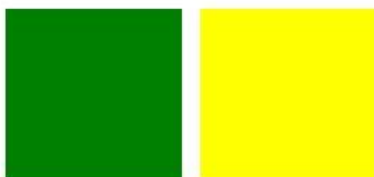
Resultado si reproducimos la secuencia correctamente

Haga clic en los colores:



reiniciar

Colores elegidos:



¡Enhorabuena! Ha repetido correctamente la secuencia. Pulse Reiniciar para comenzar de nuevo.

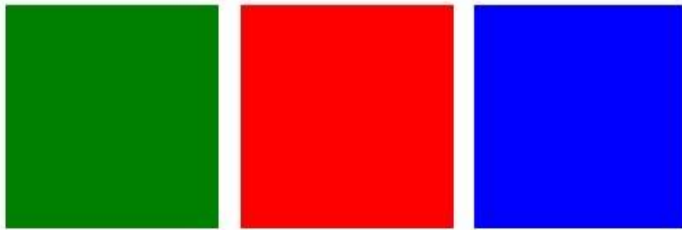
Sesiones Simón 04 - Aumentar la lista gradualmente

Amplíe el programa anterior:

- La primera vez que se juegue, la lista de colores tendrá tres colores.
- Cada vez que se consiga reproducir la lista de colores, el programa propondrá una lista más larga (un color más cada vez).

Capturas de pantalla de ejemplo (empezamos con tres colores)

Secuencia a reproducir:

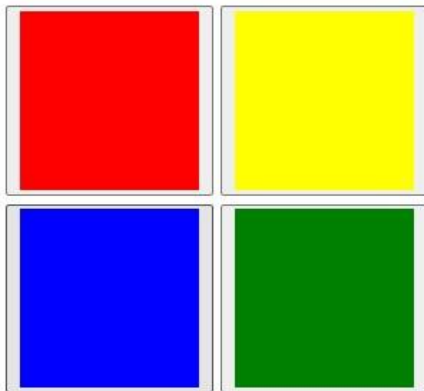


Haga clic para comenzar el juego:

comenzar

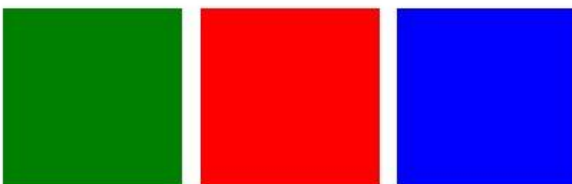
Tras pulsar el botón comenzar y seleccionar correctamente la secuencia de tres colores

Haga clic en los colores:



reiniciar

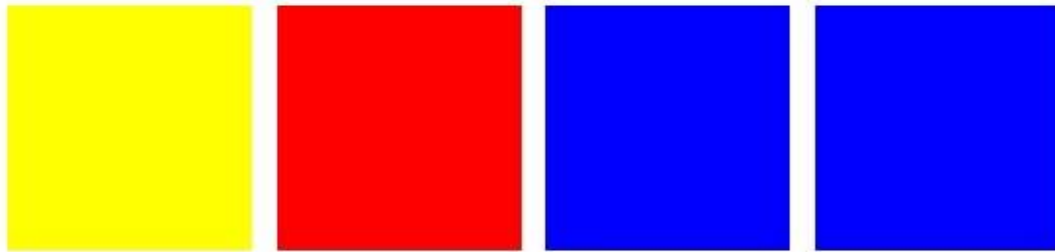
Colores elegidos:



¡Enhorabuena! Ha repetido correctamente la secuencia. Pulse Reiniciar para comenzar de nuevo.

Tras pulsar el botón reiniciar, como hemos acertado anteriormente la secuencia de tres colores se reinicia con cuatro.

Secuencia a reproducir:

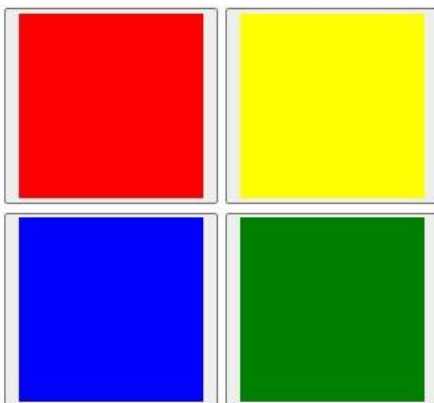


Haga clic para comenzar el juego:

comenzar

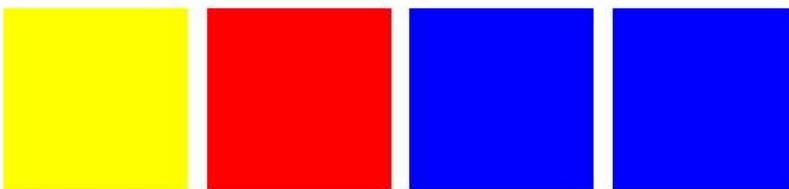
Tras pulsar el botón comenzar y seleccionar correctamente la secuencia de cuatro colores

Haga clic en los colores:



reiniciar

Colores elegidos:



¡Enhorabuena! Ha repetido correctamente la secuencia. Pulse Reiniciar para comenzar de nuevo.