



# Ejercicio 2 (1,5 puntos sobre 10)

Entrega: 01\_NombreApellidos\_botones.html

## Descripción general (arregla el código!)

Tienes que modificar el código javascript del archivo HTML **01\_NombreApellidos\_botones.html** para que funcione correctamente (comprueba los logs de consola del navegador para ello):

- Al pulsar el botón "btnA", sale por consola el "id" del botón y el valor de la propiedad "cuenta" se incrementa en 1.
- Al pulsar el botón "btnB", ha de incrementar la propiedad "cuenta" en 1, 1 segundo después de pulsar el botón además de mostrar el "id" del botón pulsado.
- Tiene que funcionar correctamente para cualquier combinación de pulsar los botones, no solo la del ejemplo

Ejemplo de pulsar 3 veces el botón "BtnA" y 2 veces el botón "BtnB" observamos lo siguiente en consola:

```
Llamando incrementarConDelay()
Id del botón pulsado: btnA
incrementar() actualiza cuenta: 101
Llamando incrementarConDelay()
Id del botón pulsado: btnA
incrementar() actualiza cuenta: 102
Llamando incrementarConDelay()
Id del botón pulsado: btnA
incrementar() actualiza cuenta: 103
Llamando incrementarConDelay()
Id del botón pulsado: btnB
incrementarConDelay() dentro del timeout: 104
Llamando incrementarConDelay()
Id del botón pulsado: btnB
incrementarConDelay() dentro del timeout: 105
```

## Requisitos

- Modifica ÚNICAMENTE las partes del código de javascript del archivo que se indican con los comentarios.
- No puedes agregar más métodos o propiedades a la clase **Contador**.
- En el método "incrementarConDelay", la propiedad "cuenta" ha de ser incrementada dentro de la función callback pasada al **setTimeout** con el retraso de 1 segundo (1000 ms) tras pulsar.
- No puedes crear variables que no sean locales.
- No puedes cambiar otras partes del html.
- Solo puedes crear funciones anónimas (ya sean funciones flecha o funciones "clásicas").

Mira (en el .html) las partes del código que puedes cambiar como se indica en el siguiente código:

```
// MODIFICA ESTE CÓDIGO HASTA SIGUIENTE "-----"  
    this.botones[0].addEventListener("click",);  
    this.botones[1].addEventListener("click",);  
    // -----  
}  
  
// MODIFICA ESTE MÉTODO, SIN CAMBIARLE EL NOMBRE, HASTA SIGUIENTE "-----"  
incrementar(e) {  
    ...  
}  
// -----  
  
// MODIFICA ESTE MÉTODO, SIN CAMBIARLE EL NOMBRE, HASTA SIGUIENTE "-----"  
incrementarConDelay(e) {  
    ...  
}  
// -----  
}
```