

Primera entrega parcial.

Líneas de código añadidos en las modificaciones anteriores.

Pasos para probar el código:

1. Pulsar Assign como método de clonación
2. Año fabricación caja fuerte 1998
3. Clave caja fuerte: 2356
5. Pulsar pop
6. Pulsar el botón primera entrega parcial

```
// Práctica clase
const botonClase = document.getElementById("clase");
botonClase.addEventListener("click", () => {
    console.log("Symbol clave de la caja fuerte. Es la clave que se usa en el
juego para abrir la caja fuerte: " + cajaFuerte[clave]);

    console.log("Este es el objeto de la caja fuerte sin clonar");
    for (let key in cajaFuerte) {
        console.log(key + " : " + cajaFuerte[key]);
    }

    console.log("Este es el objeto de la caja fuerte clonado. El límite de
intentos puede ser superior debido a elecciones que puedes haber hecho en el
juego");
    for (let key in cloneSoftwareCajaFuerte) {
        console.log(key + " : " + cloneSoftwareCajaFuerte[key]);
    }
})
```

```
<div id="clase" style="display: none;">
    <button>Primera entrega parcial. Mostrar por consola</button>
</div>
```

Esto fue añadido en el botón que enseña la pantalla final.

```
const ejercicioClase = document.getElementById("clase");
ejercicioClase.style.display = "block";
```

Explicación de 2 commit de GitHub.

Sala 1 terminada con screen5 y final

En este commit añadí al html los divs de las dos últimas screens. Además tuve problemas con el div de la pantalla final mostrándose en screen3, por lo que hice algunos cambios dentro de los divs anteriores para intentar solucionarlo.

En cuanto al css decidí que no quería que la nevera fuera un symbol, por lo que le quite esa propiedad. También añadí la lógica para determinar el número de intentos que el usuario tiene dependiendo de si ha realizado correctamente la clonación o no.

Por último añadí a todos los botones la lógica de que div se debe ocultar y cual mostrar cuando se presiona cada botón.

Corrección de tildes

En este commit simplemente hice una corrección general de todas las tildes del HTML.

Prácticamente corrigiendo todos los párrafos que narran la situación y los pasos que el jugador ha de tomar para progresar en la historia.