

Ejercicio JSON

Esquema sintaxis JSON:

- Objeto → { “**nombre**”: **valor**, ... }
 - Arrays → [**valor1**, **valor2**, ...]
 - Los **valores** pueden ser:
 - Objeto
 - Nulo → null
 - Array
 - String → “**texto**”
 - Fecha-hora → “aaaa-mm-ddThh:mm:ss.sssZ” (T=Tiempo, Z=Hora universal)
 - Números enteros → **n**
 - Números con parte decimal: **n.d**
 - Booleanos → **true / false**
1. Crea un nuevo documento de tipo JSON en el programa “**Oxygen XML Editor**” que refleje adecuadamente la siguiente información acerca de un juego:
 - Características principales:
 - Nombre: Fantastic Game
 - Versión: 3.1
 - Fecha lanzamiento: 23/05/2016
 - Es una demo
 - Programador:
 - Número de identificación: 12345
 - Nombre: Ambrosio
 - Teléfonos:
 - Fijo: 987-654-321
 - Móvil: 654-321-000
 - Emails: ambrosio@yahoo.info, ambrosio@gmail.org
 - Ayudantes:
 - Jaime Ruiz, con email: jriuz@outlook.biz
 - Justin Viver, con email: justin@vete.ya
 2. Guarda tu solución con el nombre de fichero “**solucion.json**” y cópiala junto con el fichero “**plantilla.html**” proporcionado a la carpeta raíz de tu servidor Web local (*C:/wamp/www* si se ha instalado *Wampserver*).
 3. Ajusta el código *JavaScript* de “**plantilla.html**” (función **procesaDatos**) , para que con los datos incorporados del fichero “solucion.json”, tras arrancar el servidor web local, al teclear en el navegador <http://localhost/plantilla.html>, se visualice:

El juego **Fantastic Game** ha sido programado por **Ambrosio** y primer ayudante: Jaime Ruiz