

Los RA's que evaluaremos son:

RA6 - RA7

TORNEO INTERNACIONAL DE “PARES O NONES”

En este examen vas a completar la lógica de un juego de “Pares o Nones” con personajes de distintos países.

Se te proporciona la estructura HTML completa, el CSS y los archivos PHP para acceder a la base de datos.

Tu tarea es **programar script.js** usando únicamente **jQuery**. Puedes modificar también el HTML y CSS si lo necesitas.

Debes implementar las siguientes funcionalidades:

Parte 1: Cargar países y personajes (2 puntos)

- Hacer una **petición JQuery** a `get_paises.php` para cargar el listado de países en el `<select>`.
- Al seleccionar un país, hacer petición **AXIOS** a `get_personajes.php` para obtener los personajes de ese país y rellenar el `<select>` de personajes con la respuesta y habilitarlo.

Parte 2: Selección de oponente (2 puntos)

- Cuando el jugador elige su personaje, elegir un oponente aleatorio que no coincida con el escogido por el jugador.
- Mostrar nombre e imagen del jugador y del oponente.

Parte 3: Elección de número y lógica de pares o nones (2 puntos)

- Escoger entre pares o nones (radio buttons).
- Permitir que el jugador elija un número (1 a 5).
- Generar número aleatorio del oponente.
- Sumar ambos números y determinar si el total es par o impar.
- Mostrar quién ha ganado la ronda.
- Actualizar el marcador de rondas ganadas.

Parte 4: Finalizar el combate (1 punto)

- El combate termina cuando un jugador gane **2 rondas**.
- Mostrar con SweetAlert el mensaje de victoria después de 2 segundos.
- Mostrar el botón Revancha y permitir volver a empezar el juego.

Parte 6: Revancha (1 punto)

- Al pulsar "Revancha", eliminar el combate anterior y reiniciar con los mismos personajes.

Parte 7: Mejora visual (0,5 puntos extra)

- Al perder una ronda, el personaje perdedor tiembla o cambia de color brevemente como efecto visual.

Parte 8: Estructura y comentarios del código (0,5 puntos)

- Código bien comentado y estructurado.
- Tratamiento de errores (por ejemplo, si no hay personajes disponibles para un país).

Parte 9: Comprobación errores (1 punto)

- Si no se escoge un país y luchador, el botón "Comenzar combate" no se habilitará.
- Cuando se pulse "Jugar ronda" comprobará que se ha escogido pares o nones y que el número está entre 1 y 5.
- Cuando se acabe la partida y se muestre el botón Revancha, se deshabilitará el botón "Jugar ronda" hasta que no se pulse Revancha.

Entrega del Examen

Debes entregar la misma estructura de archivos que se te ha proporcionado con el archivo script.js completo para la lógica del juego.

Renombra la carpeta del proyecto como: **tunombreapellido1** y comprímela en .zip.