

PAC de Desarrollo UF3

CFGS DAW

## **Módulo 06: Desarrollo web en entorno cliente**

15 2023/2024

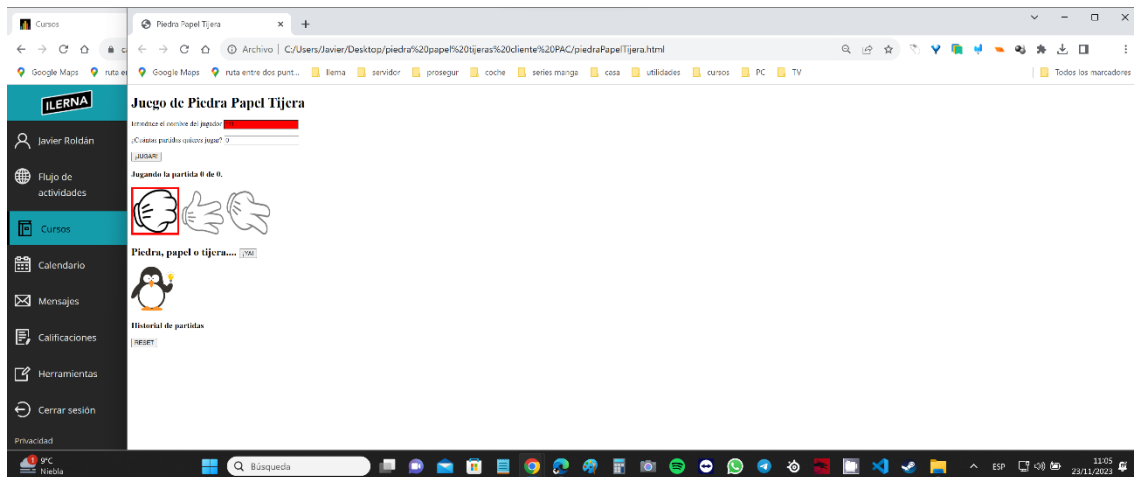


**Alumno: Javier Roldán Pomareta**

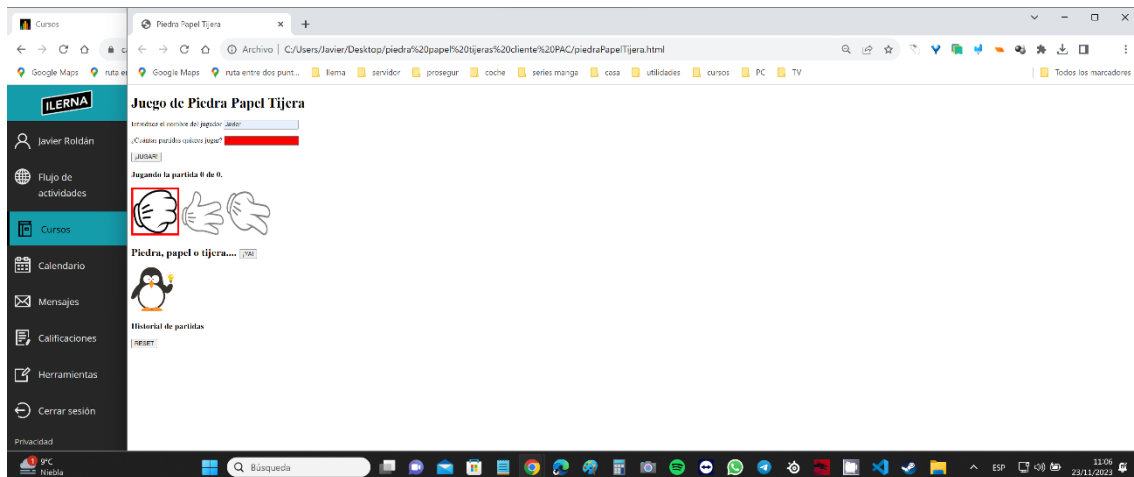
# Índice:

Portada -----	página 1
Índice -----	página 2
1. Introducción de usuario con datos no válidos. -----	página 3
2. Introducción de cantidad de partidas con datos no válidos. -----	página 3
3. Acceso a la aplicación con datos válidos. -----	página 4
4. Seleccionar una de las opciones y jugar al menos 5 partidas. -----	página 4
5. Pulsar el botón RESET y jugar al menos 3 partidas. -----	página 5
6. Código JavaScript completo -----	página 6 y 7
7. Bibliografía -----	página 8

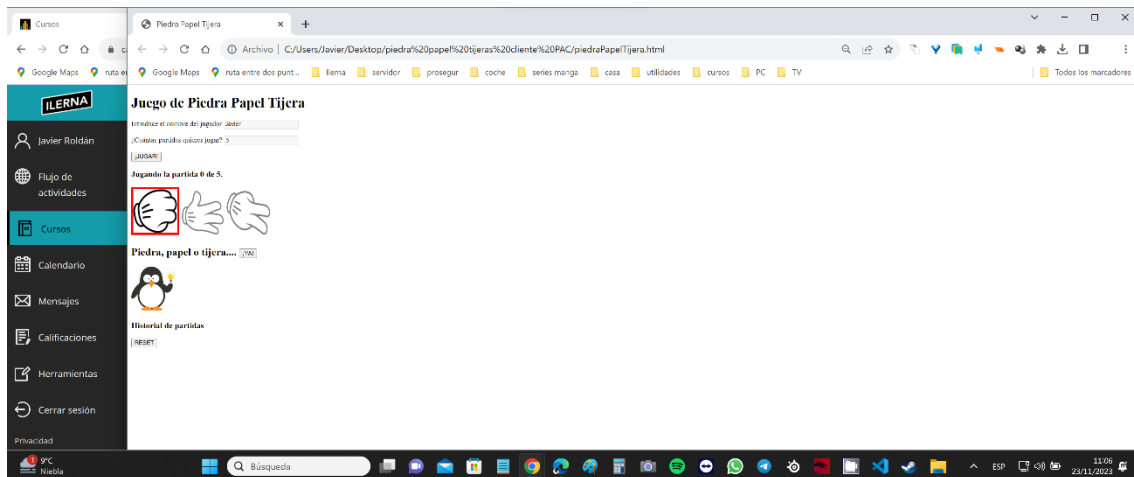
## 1. Introducción de usuario con datos no válidos.



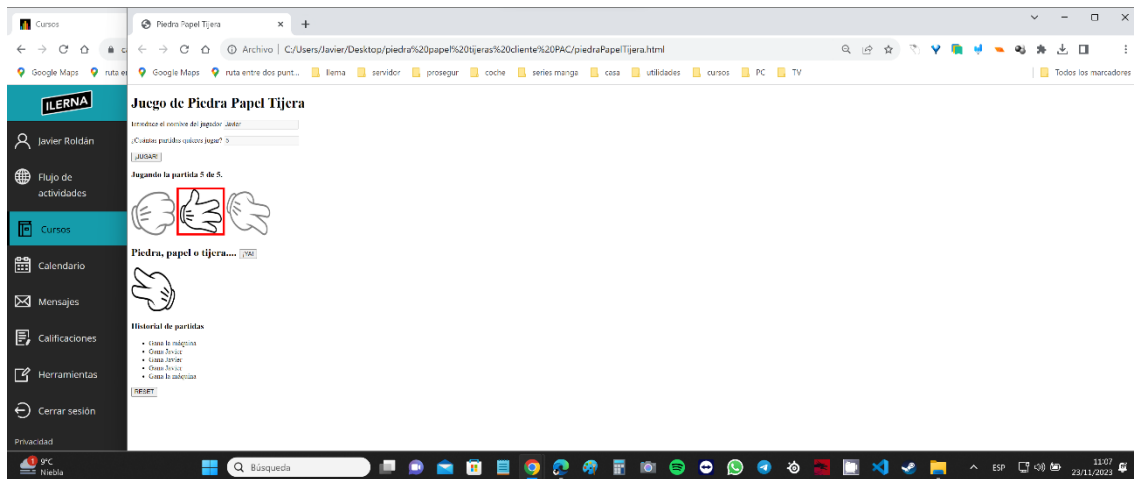
## 2. Introducción de cantidad de partidas con datos no válidos.



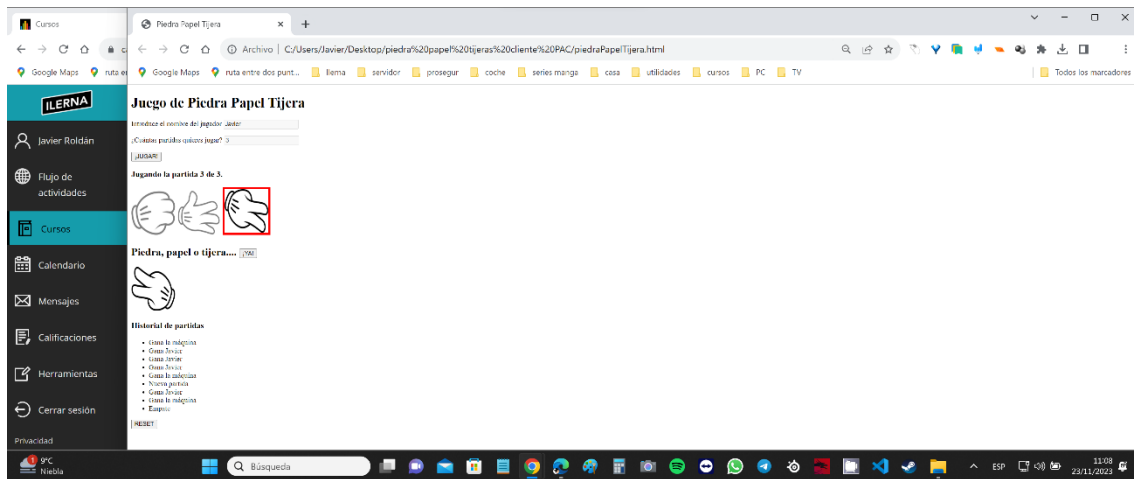
### 3. Acceso a la aplicación con datos válidos.



### 4. Seleccionar una de las opciones y jugar al menos 5 partidas.



## 5. Pulsar el botón RESET y jugar al menos 3 partidas.



## 6. Código JavaScript completo:

```
// Este array no se puede modificar,
var posibilidades = ["piedra", "papel", "tijera"];

// Configuración de la aplicación
// Aquí configura los botones
document.getElementsByTagName("button")[0].addEventListener("click", usuarioIntroducido, false);
document.getElementsByTagName("button")[1].addEventListener("click", generarTirada, false);
document.getElementsByTagName("button")[2].addEventListener("click", reset, false);

// Configuración de la aplicación
// Aquí configura las opciones de la partida
var opciones = document.getElementsByTagName("img");
for (var i = 0; i < opciones.length-1; i++) {
    opciones[i].id = posibilidades[i];
    opciones[i].src = creaRutaImg(posibilidades[i], "Jugador");
    opciones[i].addEventListener("click", seleccionaTiradaJugador, false);
}

// Comienzo de la partida
var nombre = "";

function comprobarNombreJugador(nombreAComprobarDelJugador) {
    if ((nombreAComprobarDelJugador.length > 3) && (isNaN(nombreAComprobarDelJugador[0]))) {
        return true;
    } else {
        return false;
    }
}

function usuarioIntroducido() {
    let nombreIntroducido = document.getElementsByTagName("input")[0];
    let partidas = document.getElementsByTagName("input")[1];
    if (!comprobarNombreJugador(nombreIntroducido.value)) {
        nombreIntroducido.classList.add("fondoRojo");
    } else if (partidas.value <= 0) {
        nombreIntroducido.classList.remove("fondoRojo");
        partidas.classList.add("fondoRojo");
    } else {
        nombreIntroducido.classList.remove("fondoRojo");
        partidas.classList.remove("fondoRojo");
        nombre = nombreIntroducido.value;
        total.innerHTML = partidas.value;
        nombreIntroducido.disabled = true;
        partidas.disabled = true;
    }
}

// Elección y tirada
var maquina = document.getElementsByTagName("img")[document.getElementsByTagName("img").length-1];

function valorRandom(listaPosibilidades) {
    let aleatorio = Math.floor(Math.random() * listaPosibilidades.length);
    return listaPosibilidades[aleatorio];
}

function creaRutaImg(valor, tipo) {
    return "img/" + valor + tipo + ".png";
}

function generarTirada() {
    if (actual.innerHTML < total.innerHTML) {
        tiradaMaquina = valorRandom(posibilidades);
        maquina.src = creaRutaImg(tiradaMaquina, "Ordenador");
        maquina.id = tiradaMaquina;
        actual.innerHTML = Number(actual.innerHTML) + 1;
        calcularResultado(tiradaMaquina);
    }
}

function seleccionaTiradaJugador(e) {
    e.target.classList.add("seleccionado");
    e.target.classList.remove("noSeleccionado");
    // Aquí cambio la apariencia al resto de elementos que no sean el que se pulsan.
    for (var j = 0; j < opciones.length-1; j++) {
        if (opciones[j] != e.target) {
            opciones[j].classList.remove("seleccionado");
            opciones[j].classList.add("noSeleccionado");
        }
    }
}

// Historial de partidas
function calcularResultado(tirada) {
    for (var i = 0; i < opciones.length-1; i++) {
        if (opciones[i].classList == "seleccionado") {
            var seleccionado = opciones[i].id;
        }
    }

    if ((posibilidades.indexOf(maquina.id) == posibilidades.indexOf(seleccionado)-1) || ((posibilidades.indexOf(maquina.id) == posibilidades.length-1) && (posibilidades.indexOf(seleccionado) == 0))) {
        historial.innerHTML += "<li>Gana " + nombre + "</li>\n";
    } else if (posibilidades.indexOf(maquina.id) == posibilidades.indexOf(seleccionado)) {
        historial.innerHTML += "<li>Empate</li>\n";
    } else {
        historial.innerHTML += "<li>Gana la máquina</li>\n";
    }
}

function reset() {
```

```
let nombreIntroducido = document.getElementsByTagName("input")[0];
let partidas = document.getElementsByTagName("input")[1];
nombreIntroducido.disabled = false;
partidas.disabled = false;
partidas.value = 0;
total.innerHTML = "0";
actual.innerHTML = "0";
for (var j = 0; j < opciones.length-1; j++) {
    opciones[j].classList.remove("seleccionado");
    opciones[j].classList.remove("noSeleccionado");
}
opciones[0].classList.add("seleccionado");
opciones[opciones.length-1].src = creaRutaImg("", "defecto");
historial.innerHTML += "<li>Nueva partida</li>\n";
}
```

## **7. Bibliografía**

Las únicas fuentes consultadas han sido el temario de Ilerna, las video tutorías del CFGS y W3Schools (<https://www.w3schools.com/>).