

PROGRAMA INGENIERÍA DE SISTEMAS

PROGRAMACIÓN WEB PRÁCTICO 2020 – 10

1. En este código de ejemplo se enciende un bombillo y se apaga mediante botones, se adjunta las imágenes y el código para ver su funcionamiento.

```
sc2 > Ligth > <> lighth.html > ...
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4    <meta charset="UTF-8">
5    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6    <title>Imagenes</title>
7  </head>
8  <body>
9    <h2>Que puedo hacer con Javascript?</h2>
10   <p>JavaScript puede cambiar los valores de los atributos HTML.</p>
11   <p>En este caso, JavaScript cambia el valor del atributo src (fuente) de una imagen.</p>
12   <button onclick="document.getElementById('myImage').src='image/ligth1.png'">Enciende la luz</button>
13   
14   <button onclick="document.getElementById('myImage').src='image/ligth0.png'">Apaga la luz</button>
15 </body>
16 </html>
```



2. Siguiendo con los ejercicios que se vienen desarrollando, el Práctico siguiente es desarrollar un Rompecabezas deslizante programado en JavaScript, donde se debe tener en cuenta lo siguiente:



- 2.1. El rompecabezas debe ser programado en lenguaje JavaScript.
- 2.2. La imagen puede ser cambiada por el usuario mediante un botón, seleccionando entre varias que estén disponibles.

- 2.3. Si se copian otras imágenes dentro del espacio (carpeta) estas deben ser reconocida para poder cargarse dentro del rompecabezas.
- 2.4. El algoritmo debe dividir las imágenes en memoria, lo que se indica que, no de debe tener las imágenes subdivididas en más pequeñas.
- 2.5. Se debe tener botones de tiempo en el cual realizo con éxito el rompecabezas.
- 2.6. Botones de reiniciar el juego... toda la navegación que se busca en juego de este tipo y las demás que consideren.
3. Cargar los ejercicios al Git.
4. Entregar un archivo.zip en la plataforma.

Profesor
Alonso Guevara Pérez