

ACTIVIDAD 1

JUEGO DE ANIMALES

Utiliza la hoja de estilos y la página HTML proporcionada para realizar un pequeño juego para entretener bebés. El juego debería mostrar varios iconos de animales, de forma que cuando pulsamos sobre cada uno de ellos:

1. **Se reproduce el sonido** correspondiente al animal. Los sonidos se incluyen con el material y el nombre coincide con el del animal para el cual va a usarse, con extensión **.wav**.
2. Se ejecuta un **movimiento aleatorio**. Estos movimientos ya están definidos en el archivo CSS y pueden ser un giro de 360 grados (**.rota**), un cambio de tamaño al doble (**.grande**), un cambio de tamaño a la mitad (**.pequeno**), un desplazamiento hacia abajo (**.baja**) o una deformación (**.def**).



- Desde JavaScript vas a generar los siguientes elementos:
 - Un array donde están definidos los **nombres** de los animales (inicialmente puedes hacerlo con 4 de estos: **'cerdo'**, **'gato'**, **'perro'**, **'vaca'**, **'zorro'**, **'burro'**, **'rana'**, **'leon'**).
 - Un **<div>** cuyo identificador es **"animales"** que funcionará como contenedor de los animales de la página.
 - Una serie de divs que se generarán dinámicamente y se añadirán al contenedor – uno por cada animal. Cada div tendrá **clase animal** (lo que le da las características CSS comunes a todos los animales), el **id** correspondiente al animal que estamos generando (lo que permitirá acceder a él de manera individualizada) y la imagen de fondo con el nombre del animal.
 - Si quieres añadir nuevos animales, puedes descargar los iconos desde [aquí](#).

```
<div id="animales">
  <div id="cerdo" class="animal" style="background-image: url("images/cerdo.png");"></div>
  <div id="gato" class="animal" style="background-image: url("images/gato.png");"></div>
  <div id="perro" class="animal" style="background-image: url("images/perro.png");"></div>
  <div id="vaca" class="animal" style="background-image: url("images/vaca.png");"></div>
```

*Ejemplo de código – ¡OJO! Se genera de forma dinámica, el HTML tendrá un **<body>** vacío.*

- Una etiqueta **<audio>** que nos va a permitir reproducir sonidos. Para informar a la etiqueta **audio** acerca de qué archivo tiene que reproducir, es necesario añadir a la misma un nodo nuevo (etiqueta **source**) cuyo atributo **src** indicará la ruta de acceso al archivo que se quiere reproducir.

```
<audio id="audio" preload="auto">  
  <source id="source" type="audio/wav">  
</audio>
```

Este código también se genera de forma dinámica

- Al pulsar sobre cada animal:
 - Por una parte, se generará un **efecto de movimiento**. La manera de agregar un efecto a un elemento es añadirle la clase con el efecto deseado (.rota, .grande, .pequeno, .baja, .def). Por ejemplo, si un div tiene definida la clase **animal** sólo se le aplicarán las reglas CSS correspondientes a **.animal**, pero si tiene definida la clase "animal rota" se le aplicarán las reglas correspondientes a **.animal** y **.rota** (esta última produce el giro).
 - Posteriormente accederemos al nodo DOM correspondiente a la etiqueta source, modificando su atributo src para cargar el archivo de audio correspondiente. El sonido se ejecutará invocando a los métodos **load()** y **play()** del elemento de audio.
 - Más información:
 - [Etiqueta audio de HTML5](#)
 - [API del DOM para elementos de audio](#)