



FECHA: 5 de diciembre

Hora inicio: 17:50

Hora de finalización: 19:40

Examen 1º Evaluación

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

*Cada ejercicio tiene una serie de apartados con una ponderación concreta, será **requisito imprescindible** que para obtenerlos, se cumpla con todo lo que se pide en cada uno. No se calificarán apartados a medias.*

*Se deberá entregar **OBLIGATORIAMENTE**, un archivo comprimido con vuestros apellidos y nombre, ejemplo: RodriguezFernandezPepe.rar.*

No hagáis cambios en vuestro repositorio.

OBSERVACIONES

- El examen no podrá entregarse una vez que acabe el tiempo establecido.
- Los errores podrán restar la nota en función de su gravedad.
- Disponéis de 15 minutos desde el comienzo del examen para realizar preguntas de los enunciados, luego no se responderá a ninguna duda del examen.
- **Sólo se permitirá usar el material que indique el docente.**
- En caso de ver el uso de dispositivos móviles, aplicaciones que permitan establecer alguna comunicación con otras personas (Discord, correo, WhatsApp web...) o herramientas de IA, sin consentimiento, como extensiones del Visual Studio (la cual se podrá pedir al alumnado que muestre si la tiene activa en el examen), el examen estará suspenso.



Proyecto inicial (4 puntos)

Se tendrán en cuenta todos los requisitos del enunciado inicial del proyecto, a modo de resumen y ponderación:

- Guía de estilos en **Figma** desarrollada correctamente (**1 punto**)
- Sigue buenas **prácticas UX/UI. (0.5 puntos)**. Lo contrario restará puntos en función de la gravedad.
- **Estilo final** del proyecto a como se pide. (**1 punto**)
- **Animaciones** que se piden (**1.5 puntos**)
- No ser completamente adaptativo a la pantalla, restará puntos en función de la gravedad, pudiendo suspender el proyecto.

Defensa (6 puntos)

Deberéis obtener como mínimo 3 puntos en esta parte para que se considere apta.

TABLA RANKING (2 puntos)

- Se creará una nueva escena final, que aparte de tener el botón de reiniciar, deberá mostrar un listado en formato tabla que muestre en cada fila, el nombre, la puntuación y las monedas totales de cada jugador que se haya guardado en LocalStorage, o bien se simulen.

Esta tabla deberá tener un formato apropiado: Estar centrada en la pantalla, espaciados suficientes y un color para la cabecera de la tabla diferente al del contenido, como mínimo.

MONEDAS (2 puntos)

- Idealmente cuando el jugador gana cada batalla (sólo se valorará la animación), se mostrará una animación de tres monedas, estas deberán aparecer desde el borde superior de la pantalla (inicialmente no se ven) y hasta la mitad de la pantalla, la primera moneda estará posicionada un 25% a la izquierda del ancho de la pantalla, la segunda un 50% y la tercera un 75%.

Mientras descienden a un ritmo suave, la animación hará que estas estén rotando lentamente y de forma continuada, y según van llegando al final del recorrido, se irán difuminando.

Como posible ayuda, se puede utilizar el siguiente método para añadir al final del body las monedas en cada batalla:

```
let monedas = ``  
      
    ...`  
document.body.insertAdjacentHTML('beforeend', monedas);
```

La imagen a usar para la moneda se adjunta al examen, y deberá verse lo más parecido posible al video adjunto.

MONEDERO (2 puntos)

Para esta defensa, el jugador tiene una nueva propiedad llamada **dinero**, en base a esta se deberán hacer las siguientes modificaciones:

- Se deberá añadir un elemento visual que muestre el dinero que tiene el jugador, este elemento será la imagen que se adjunta al examen llamada "monedero.png" y se le deberán aplicar exactamente los siguientes estilos:
 - Se posicionará de forma fija en la esquina inferior izquierda, con un espacio a su izquierda del 2% del ancho de la pantalla y un espacio hacia al borde inferior del 1% del alto de la pantalla.
 - Se deberá mostrar el dinero en el centro de esta imagen.
 - Se le deberá añadir una animación que se ejecute cuando comience la partida y simplemente arrastrará a la posición indicada anteriormente, el monedero desde la parte izquierda oculta de la pantalla, es decir, no se verá inicialmente el monedero y la animación lo moverá con un ritmo suave a la posición indicada, dónde permanecerá toda la partida.

Debería quedar como la siguiente imagen donde se resaltan en rojo ambos espaciados con los bordes de la pantalla, en el video adjunto también se puede ver:

