	Curso / Kurtsoa	Fecha / Data	Nivel / Maila	Eval. /Ebal.
	2022-23	14/02/2023	2º	1ª FINAL
Módulo / Modulua	Kodea / Código	U.Didak /Unid didác	tipo	Calificación/Kalifikazioa
DWC	2DW3	1, 2, 3, 4, 5, 6, Vue.js	P	
Nombre Alumno/a / Ikaslearen izena				

### EXAMEN 1ª FINAL

- Este examen es de tipo procedimental.
- Tiene un valor total de 10.
- Si la propuesta del examen se resuelve de forma correcta se le aplica el valor especificado en cada apartado.
- Crear cada ejercicio en un directorio diferente con el nombre Ejercicio1, Ejercicio2... Dentro de cada directorio meter todos los archivos que necesitéis para hacer el ejercicio.
- Cuando terminéis, subir los archivos comprimidos en el drive que tenéis a vuestro nombre (cada ejercicio en su carpeta), con el nombre EVA2\_Apellidos\_Nombre.

### Ejercicio 1. Javascript: (2,5 pts)

Debes crear un pequeño juego en el que el usuario pueda ponerse a prueba con las películas de los Goya en esta última edición 2023.

Para ello dispones de un código en HTML que contiene:

- Un campo input deshabilitado para que no pueda editarse.
- Un desplegable con una lista de premios.
- Un botón.
- Un encabezado h3 vacío.

### ¡Bienvenido al juego de los Goya 2023!

As bestas    Mejor película    Comprobar

El juego consistirá en lo siguiente:

- Al cargar la página, automáticamente, se introduce una película en el campo input de manera aleatoria.
- El usuario deberá elegir un elemento del desplegable.
- Al pulsar el botón, en caso de que se corresponda la película con el premio, se mostrará un mensaje en la pantalla, en el espacio del texto h3.

### ¡Bienvenido al juego de los Goya 2023!

As bestas    Mejor película    Comprobar

**La película As bestas ha ganado el premio Mejor película**

- En caso contrario, se mostrará un mensaje con un alert en el que ponga que la respuesta es incorrecta, y el número de intentos que le quedan, partiendo de tres.

El proceso internamente debe ser el siguiente:

- Cuando el usuario pulsa el botón, se comprueba que la película y el premio coinciden, teniendo en cuenta que se corresponden en orden (el primer elemento del array con la primera opción del select, el segundo con la segunda y así sucesivamente).
- Si el usuario acierta:
  - Se creará un objeto con dos atributos (película, premio) para lo cual se habrá definido previamente una clase que incluya esos dos atributos, sus métodos get y set (no usar el modo getPelícula sino get película...), y un método adicional "toString" que devuelve el texto: "La película <película> ha ganado el premio <premio>".
  - Este objeto, además, se añadirá al array de objetos llamado "premiosPelículas".
  - Por último el texto se mostrará en la página debajo del botón.
  - El botón se deshabilitará.
- Si el usuario falla:
  - Se mostrará un mensaje "Incorrecto, inténtalo de nuevo. Tienes X intentos", teniendo en cuenta que el usuario puede intentar acertar 3 veces como máximo.
  - El campo select capturaré el foco.
- Si el usuario falla tres veces seguidas:
  - Se mostrará un mensaje "FIN DEL JUEGO".
  - El botón se deshabilitará.

Se podrá obtener más puntuación en el examen si se sustituye uno o más de los elementos del formulario por su creación dinámica utilizando DOM.

<b>Total ejercicio - 1</b>	<b>2,5</b>
El campo input se carga aleatoriamente con los datos del array.	0,5
Se realiza la comprobación de la correspondencia entre película y premio correctamente.	0,3
La clase está correctamente definida con sus método get, set y toString.	0,2
El objeto se ha creado correctamente.	0,1
Se ha insertado el objeto en el array.	0,1
El select capta el foco si el usuario falla el intento.	0,1
El botón se deshabilita si el usuario acierta o si el usuario termina el juego.	0,1
Se controla el número de veces que se falla.	0,1
Los dos mensajes en caso de que el usuario falla se comprueban correctamente.	0,1
Se ha creado el elemento input con DOM e incluye todos los atributos (disabled, id, size)	0,4
Se ha creado el elemento select con DOM (id, options con value)	0,5

## Ejercicio 2. Vue.js: (7,5 ptos)

En este ejercicio vamos a tomar como base el proyecto ya creado y que está en la carpeta.

Como veis en este proyecto tenemos 2 rutas que apuntan a las vistas **HomeView.vue** (en la que se carga el componente HelloWorld.vue), y la vista **AboutView.vue**. Tendréis que hacer lo siguiente. Crear dos nuevas rutas a las ya existentes **LoginView.vue** y **ComprasView.vue**. La primera de ellas nos permitirá acceder a partir de un usuario existente o a partir de invitado, y la segunda de ella nos permitirá hacer alguna compra de un almacén y nos mostrará el precio final

1. Modificar Home para que se vea lo siguiente. El logo **TX.jpg**, lo tenéis en la carpeta **src/assets**

[Home](#) | [Login](#) | [Compras](#) | [About](#) |



Welcome to Vue.js Exam  
Ongi etorri Vue.js-ko 1. finala azterketara  
Bienvenido al examen de 1 Final de Vue.js

2. Crear una nueva vista **LoginView.vue** y en ella hacer lo siguiente:

[Home](#) | [Login](#) | [Compras](#) | [About](#) |

### Página de Login | Login orrialdea

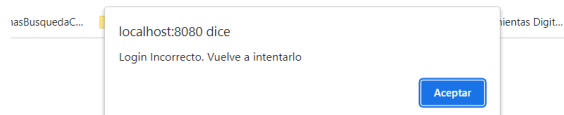
#### Datos de acceso

Email:

Password:

Login

- a. Según se carga la vista se importará a memoria (mediante axios) los datos de usuarios que se encuentran en el fichero **public/json/Usuarios.json**.
- b. Una vez tengamos los datos en memoria, podemos acceder mediante usuario registrado
  - i. Si el **login NO es correcto** nos muestra un mensaje, para volver a intentarlo.



## Página de Login | Login orrialdea

### Datos de acceso

Email: asdf@gmail.com

Password: .....

Login usuario

Usuario Invitado

ii. Si el **login SI es correcto**.

1. Nos muestra el mensaje de usuario correcto



## Página de Login | Login orrialdea

### Datos de acceso

Email: jminsausti@fptxurdinaga.cc

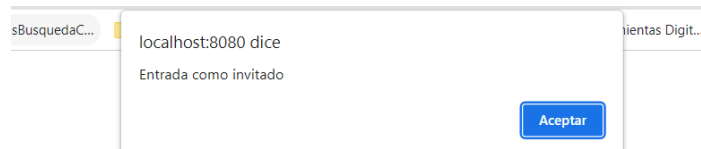
Password: ....

Login usuario

Usuario Invitado

2. Nos guarda en **sessionStorage** el nombre del usuario logueado y nos lleva a la vista de compras (*window.Location.href = '/compras'*).

c. Si accedemos desde el botón de '**Usuario invitado**', nos muestra un mensaje diciendo que accedemos como invitado, y nos lleva también a la página de compras.



## Página de Login | Login orrialdea

### Datos de acceso

Email: jminsausti@fptxurdinaga.cc

Password: ....

Login usuario

Usuario Invitado

d. Al acceder a la página de compras mirará el Storage, y si hay un dato guardado nos indicará que hacemos la compra con ese nombre y si no tiene nada guardado nos indicará que hacemos la compra como invitado.

## COMPRAS de INVITADO

### Productos

Producto	Descripción	Precio	Stock	
iPhone 9	An apple mobile which is nothing like apple	549	94	<a href="#">Comprar</a>
iPhone X	SIM-Free, Model A19211 6.5-inch Super Retina HD display with OLED technology A12 Bionic chip with ...	899	34	<a href="#">Comprar</a>
Samsung Universe 9	Samsung's new variant which goes beyond Galaxy to the Universe	1249	36	<a href="#">Comprar</a>
OPPO F19	OPPO F19 is officially announced on April 2021.	280	123	<a href="#">Comprar</a>
Huawei P30	Huawei's re-badged P30 Pro New Edition was officially unveiled yesterday in Germany and now the device has made its way to the UK.	499	32	<a href="#">Comprar</a>
MacBook Pro	MacBook Pro 2021 with mini-LED display may launch between September, November	1749	83	<a href="#">Comprar</a>
Samsung Galaxy Book	Samsung Galaxy Book S (2020) Laptop With Intel Lakefield Chip, 8GB of RAM Launched	1499	50	<a href="#">Comprar</a>
Microsoft Surface Laptop 4	Style and speed. Stand out on HD video calls backed by Studio Mics. Capture ideas on the vibrant touchscreen.	1499	68	<a href="#">Comprar</a>

## COMPRAS de Jose Insausti

### Productos

Producto	Descripción	Precio	Stock	
iPhone 9	An apple mobile which is nothing like apple	549	94	<a href="#">Comprar</a>
iPhone X	SIM-Free, Model A19211 6.5-inch Super Retina HD display with OLED technology A12 Bionic chip with ...	899	34	<a href="#">Comprar</a>
Samsung Universe 9	Samsung's new variant which goes beyond Galaxy to the Universe	1249	36	<a href="#">Comprar</a>
OPPO F19	OPPO F19 is officially announced on April 2021.	280	123	<a href="#">Comprar</a>
Huawei P30	Huawei's re-badged P30 Pro New Edition was officially unveiled yesterday in Germany and now the device has made its way to the UK.	499	32	<a href="#">Comprar</a>
MacBook Pro	MacBook Pro 2021 with mini-LED display may launch between September, November	1749	83	<a href="#">Comprar</a>
Samsung Galaxy Book	Samsung Galaxy Book S (2020) Laptop With Intel Lakefield Chip, 8GB of RAM Launched	1499	50	<a href="#">Comprar</a>
Microsoft Surface Laptop 4	Style and speed. Stand out on HD video calls backed by Studio Mics. Capture ideas on the vibrant touchscreen.	1499	68	<a href="#">Comprar</a>

- e. Nos muestra un listado de productos, que los recogerá del fichero ***public/json/products.json***.
- f. Podremos ir añadiendo elementos a nuestro carrito pulsando el botón comprar.

## Lista de la compra de Jose Insausti

Producto	Precio Unidad	Unidades Compradas
HP Pavilion 15-DK1056WM	1099	1
Infinix INBOOK	1099	1
Microsoft Surface Laptop 4	1499	2

TOTAL COMPRA: 5196

- g. Y en un listado que aparecerá en la parte inferior nos muestra los elementos comprados y el total de la compra.
- h. Los productos no se repiten. Se incrementa el número de unidades compradas.

<b>Total ejercicio - 2</b>	<b>7,5</b>
Modificar Home para mostrar logo TX y mensajes	0,10
Crear vistas LoginView y ComprasView y que sean accesible desde las rutas	0,15
Cargar datos de usuarios con axios	0,5
Comprobar usuario correcto y mensaje de usuario correcto	1,25
Guardar nombreUsuario en sessionStorage	1
Acceso mediante invitado => redirecciona a vista comprasView	0,25
Al entrar a comprasView detecta sessionStorage o Invitado y muestra mensajes de entrada	1,25
Carga datos de productos con axios y los muestra en la tabla	0,75
Añade a cada fila de la tabla el botón comprar	0,25
Al pulsar comprar añade el elemento a tabla inferior	0,5
Si elemento repetido incrementa unidades	1
Saca el coste total	0,5