

# iLERNA.

## PAC DESARROLLO

DESARROLLO WEB ENTORNO CLIENTE

Álvaro Sabino Morán

## DOCUMENTO DE PRUEBAS

1. CÓDIGO JAVASCRIPT .....	2
CASOS DE USO .....	2
2. Al menos 5 partidas: .....	2
3. Datos válidos: .....	2
4. Error de nombre: .....	3
5. Error de número de partidas: .....	3
6. Reseteo: .....	3

## 1. CÓDIGO JAVASCRIPT

A continuación, se muestran unas capturas realizadas al código JavaScript con sus comentarios correspondientes explicando cómo hacemos funcionar la aplicación:

JS piedraPapelTijera.js

```
C:\> Users > Alvaro Sabino > Desktop > ILERNA DAW > ENTORNO CLIENTE > PAC_UF3_SabinoMoranAlvaro > Codigo > JS piedraPapelTijera.js > ...  
1 // Este array no se puede modificar,  
2 var posibilidades = ["piedra", "papel", "tijera"];  
3  
4 //variables para guardar elementos de inputs y el boton de jugar  
5 const inputNombre = document.querySelector('input[name="nombre"]');  
6 const inputPartidas = document.querySelector('input[name="partidas"]');  
7 const btnJugar = document.querySelector ("body > button");  
8  
9 //variables para imagenes  
10 const imagenesJugador= document.querySelectorAll('#jugador img');  
11 const imagenesMaquina= document.querySelectorAll('#maquina img');  
12  
13 //variables para contadores  
14 const contadorActual= document.querySelector('#actual');  
15 const contadorTotal=document.querySelector('#total');  
16  
17 //variables para los botones  
18 const btnVaya= document.querySelector('h2 button'); //selecciono el selector css  
19 const btnReset= document.querySelectorAll('button')[2]; //selecciono todos los botones y accedo al ultimo  
20  
21 //variable para historial  
22 const listaHistorial= document.querySelector('#historial');  
23  
24 //variables para el juego  
25 let nombreJugador= "";  
26 let totalIPartidas= 0;  
27 let partidaActual= 0;  
28  
29 //funciones del juego  
30 function comenzarPartida(){  
31  
32     let nombre= inputNombre.value;  
33     let partidas= parseInt(inputPartidas.value);  
34  
35     let nombreValido= true;  
36     let partidasValidas= true;  
37}
```

```
JS piedraPapelTijerajs X
C: > Users > Álvaro Sabino > Desktop > IERNA DAW > ENTORNO CLIENTE > PAC_UF3_SabinoMoranAlvaro > Código > JS piedraPapelTijerajs > ...
30 function comenzarPartida(){
31     let nombreValido= true;
32     let partidasValidas= true;
33
34     //validamos el numero de partidas
35     if(partidas>0){
36         inputPartidas.classList.remove('fondoRojo');// si tenia error, lo quitamos
37         partidasValidas= true;
38     } else{
39         inputPartidas.classList.add('fondoRojo');
40         partidasValidas= false;
41     }
42
43     //validamos si el nombre tiene mas de 3caracteres y el primer caracter no es un numero
44     if(nombre.length > 3 && isNaN(parseInt(nombre[0]))){
45
46         inputNombre.classList.remove('fondoRojo')
47         nombreValido= true;
48
49     }else{
50
51         inputNombre.classList.add('fondoRojo');
52         nombreValido= false;
53     }
54
55     //decision para comenzar la partida
56     if(nombreValido && partidasValidas){
57
58         //se guardan los valores
59         nombreJugador= nombre;
60         totalPartidas= partidas;
61
62         //se desactivan los inputs
63         inputNombre.disabled= true;
64         inputPartidas.disabled= true;
65
66         //se actualiza el contador
67         document.getElementById('contador').innerHTML= '0';
68
69     }
70 }
```

```
JS piedraPapelTijera.js X
C:\Users\Álvaro Sabino\Desktop\ILERNA DAW\ENTORNO CLIENTE\PAC_UF3_SabinoMoranAlvaro\Código\JS piedraPapelTijera.js > seleccionarOpcion
30  function comenzarPartida(){
31      //se actualiza el contador
32      contadorTotal.textContent= totalPartidas;
33
34      console.log("A jugar! " + nombreJugador);
35  } else{
36
37      console.log("Error en los datos introducidos");
38  }
39 }

40 let seleccionJugador= "";
41 function seleccionarOpcion(evento){
42
43     const imagenClicada= evento.currentTarget;
44
45     //se recorren las imágenes del jugador y se comprueba si es la imagen clicada aplicando los estilos correspondientes, guardando la tirada y cambiando la imagen.
46     for(let i=0; i
```

Modo restringido ☒ 0 △ 0

Lín. 86, col. 1 Espacios: 4 UTF-8 CRLF {

```
JS piedraPapelTijera.js X
C: > Users > Álvaro Sabino > Desktop > ILERNA DAW > ENTORNO CLIENTE > PAC_UF3_SabinoMoranAlvaro > Código > JS piedraPapelTijera.js > seleccionarOpcion
110     function seleccionarOpcion(evento){
111         }
112         console.log("El jugador a elegido: " + seleccionJugador);
113     }
114 }
115
116 function realizarTirada(){
117     if (totalPartidas==0 || partidaActual>=totalPartidas){
118         console.log("Error, la partida no ha empezado o no ha terminado")
119         return;
120     }
121
122     //se genera un número aleatorio para el array y la tirada de la maquina
123     const indiceAleatorio= Math.floor(Math.random()*posibilidades.length);
124
125     const opcionMaquina = posibilidades[indiceAleatorio];
126
127     console.log("La tirada de la maquina es " + opcionMaquina);
128
129     //se aumenta el contador de partidas, se actualizar el contador de HTML y se actualiza la imagen de la maquina
130     partidaActual++;
131
132     contadorActual.textContent= partidaActual;
133
134     imagenesMaquina[0].src= 'img/' + opcionMaquina + 'Ordenador.png'
135
136     //resultado de la partida mediante las posiciones del array
137     const indiceJugador = posibilidades.indexOf(seleccionJugador);
138     const indiceMaquina= posibilidades.indexOf(opcionMaquina);
139     let resultado= "";
140
141     if(indiceJugador==indiceMaquina){
142
143         resultado= "Empate";
144
145     } else if ((indiceJugador==indiceMaquina + 1) || (indiceJugador==0 && indiceMaquina==posibilidades.length - 1)){
146
147         resultado= "Gana " + nombreJugador;
148
149     }
150
151     Modo restringido ⊗ 0 △ 0
152
153
154 }
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
Lín. 86, col. 1 Espacios: 4 UTF-8 CRLF { }
```

```
JS piedraPapelTijera.js X
C: > Users > Álvaro Sabino > Desktop > ILERNA DAW > ENTORNO CLIENTE > PAC_UF3_SabinoMoranAlvaro > Código > JS piedraPapelTijera.js > seleccionarOpcion
110     function realizarTirada(){
111
112         resultado= "Gana " + nombreJugador;
113
114     } else{
115         resultado= "Gana la maquina";
116     }
117
118     //se registra el historial
119     const nuevoElementoHistorial= document.createElement('li');
120     nuevoElementoHistorial.textContent=resultado;
121
122     //añadimos el li a ul
123     listaHistorial.appendChild(nuevoElementoHistorial);
124
125 }
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
Modo restringido ⊗ 0 △ 0
Lín. 86, col. 1 Espacios: 4 UTF-8 CRLF { } Java
```

```

JS piedraPapelTijera.js ×
C:\> Users > Álvaro Sabino > Desktop > ILERNA DAW > ENTORNO CLIENTE > PAC_UF3_SabinoMoranAlvaro > Código > piedraPapelTijera.js > seleccionarOpcion
156 function resetearPartida(){
168     for (let i = 0; i < imagenesJugador.length; i++) {
169         imagenesJugador[i].classList.remove('seleccionado');
170         imagenesJugador[i].classList.add('noSeleccionado');
171         imagenesJugador[i].src = 'img/defecto.png';
172     }
173
174     const nuevoElementoHistorial = document.createElement('li');
175     nuevoElementoHistorial.textContent = "Nueva partida";
176     listaHistorial.appendChild(nuevoElementoHistorial);
177
178     console.log("Partida reseteada. Listo para empezar de nuevo.");
179 }
180
181 //ASIGNACION DE EVENTOS
182
183 //para jugar
184 btnJugar.addEventListener('click', comenzarPartida);
185
186 //imagenes del jugador
187 for(let i= 0; i<(imagenesJugador.length); i++){
188
189     imagenesJugador[i].addEventListener('click', seleccionarOpcion);
190 }
191
192 //para realizar la tirada
193 btnYa.addEventListener('click', realizarTirada);
194
195 //para resetear la partida
196 btnReset.addEventListener('click', resetearPartida);
197
198
199
200
201

```

Modo restringido □ ⊖ △ 0

Lín. 86, col. 1 Espacios: 4 UTF-8 CRLF { } Ja

## CASOS DE USO

A continuación, se aportarán capturas en los diferentes casos de uso de la aplicación:

### 2. Al menos 5 partidas:

Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador Álvaro

¿Cuántas partidas quieres jugar? 6

JUGAR

Jugando la partida 6 de 6.

Piedra, papel o tijera.... YAI

Historial de partidas

- Empate
- Gana la máquina
- Gana Álvaro
- Empate
- Empate
- Gana Álvaro

RESET

DevTools is now available in Spanish  
Don't show again Always match Chrome's language Switch DevTools to Spanish

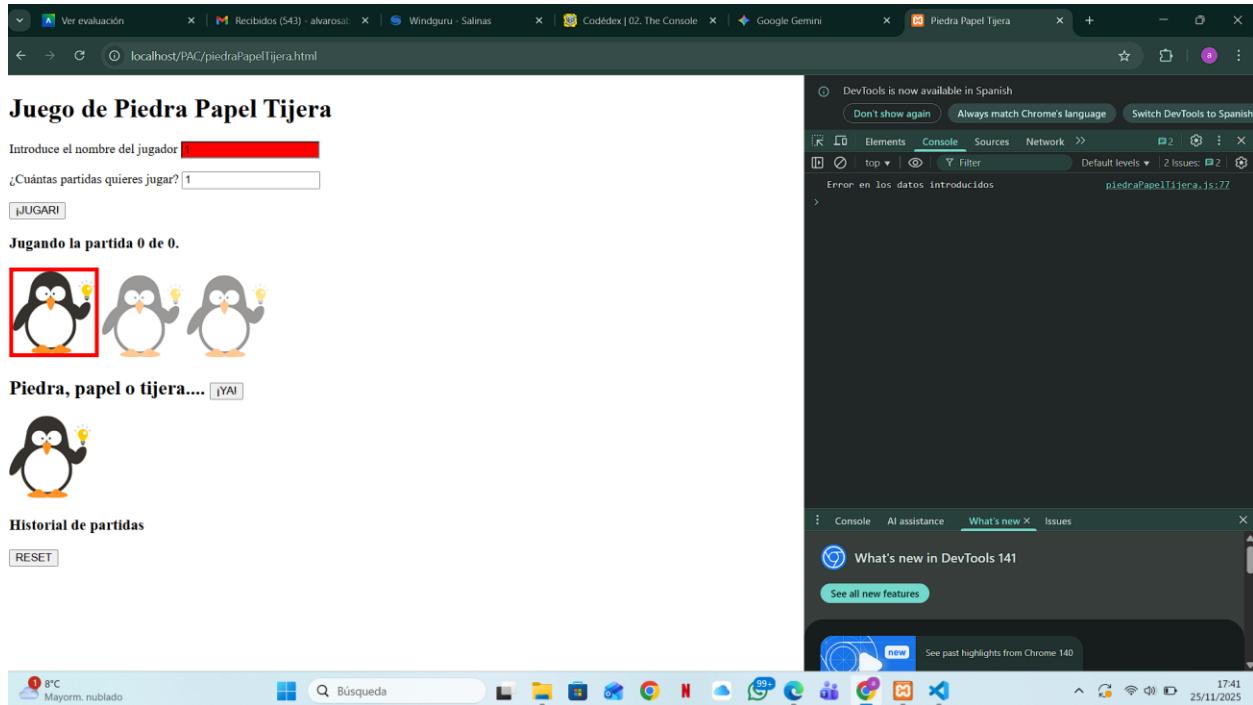
Elements Console Sources Network

A jugar! Álvaro piedrapapelijera.js:73  
El jugador a elegido: papel piedrapapelijera.js:107  
La tirada de la maquina es papel piedrapapelijera.js:121  
El jugador a elegido: tijera piedrapapelijera.js:107  
La tirada de la maquina es piedra piedrapapelijera.js:121  
El jugador a elegido: piedra piedrapapelijera.js:107  
La tirada de la maquina es tijera piedrapapelijera.js:121  
El jugador a elegido: tijera piedrapapelijera.js:107  
La tirada de la maquina es tijera piedrapapelijera.js:121  
El jugador a elegido: papel piedrapapelijera.js:107  
La tirada de la maquina es papel piedrapapelijera.js:121  
El jugador a elegido: papel piedrapapelijera.js:107  
La tirada de la maquina es piedra piedrapapelijera.js:121

### 3. Datos válidos:

The screenshot shows a web browser window with multiple tabs open. The active tab displays a Rock-Paper-Scissors game titled "Juego de Piedra Papel Tijera". The interface includes input fields for the player's name ("Alvaro") and the number of games ("3"), and a "JUGAR!" button. Below the inputs, it says "Jugando la partida 0 de 3." and shows three penguin icons representing the game choices. The next section, "Piedra, papel o tijera....", features a single penguin icon. A "Historial de partidas" section contains a "RESET" button. On the right side of the screen, the Chrome DevTools console is open, showing the message "DevTools is now available in Spanish" and the file "piedraPapelTijera.js:23". The bottom of the screen shows the Windows taskbar with various pinned icons.

## 4. Error de nombre:



## 5. Error de número de partidas:

Ver evaluación | Recibidos (543) - alvarosal | Windguru - Salinas | Codéex | 02. The Console | Google Gemini | Piedra Papel Tijera

localhost/PAC/piedraPapelTijera.html

## Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador

¿Cuántas partidas quieres jugar?

Jugando la partida 0 de 0.



Piedra, papel o tijera....



Historial de partidas

DevTools is now available in Spanish  
Don't show again Always match Chrome's language Switch DevTools to Spanish

Elements Console Sources Network > Default levels 2 issues: 2 / 2

Error en los datos introducidos piedraPapelTijera.js:77

1743 25/11/2022

## 6. Reseteo:

Ver evaluación | Recibidos (543) – alvarosal | Windguru – Salinas | Codéex | 02. The Console | Google Gemini | Piedra Papel Tijera

localhost/PAC/piedraPapelTijera.html

# Juego de Piedra Papel Tijera

Introduce el nombre del jugador Álvaro

¿Cuántas partidas quieres jugar? 3

**JUGARI**

Jugando la partida 3 de 3.



Piedra, papel o tijera.... **YAI**



### Historial de partidas

- Empate
- Empate
- Nueva partida
- Gana Álvaro
- Gana la máquina
- Gana Álvaro

**RESET**

DevTools is now available in Spanish  
Don't show again Always match Chrome's language Switch DevTools to Spanish

Elements Console Sources Network

A jugar! Álvaro piedraPapelTijera.js:73  
El jugador a elegido: papel piedraPapelTijera.js:107  
La tirada de la maquina es papel piedraPapelTijera.js:101  
El jugador a elegido: tijera piedraPapelTijera.js:107  
La tirada de la maquina es tijera piedraPapelTijera.js:101  
Partida reseteada piedraPapelTijera.js:101  
A jugar! Álvaro piedraPapelTijera.js:73  
El jugador a elegido: tijera piedraPapelTijera.js:107  
La tirada de la maquina es papel piedraPapelTijera.js:101  
El jugador a elegido: papel piedraPapelTijera.js:107  
La tirada de la maquina es tijera piedraPapelTijera.js:101  
El jugador a elegido: piedra piedraPapelTijera.js:107  
La tirada de la maquina es tijera piedraPapelTijera.js:101