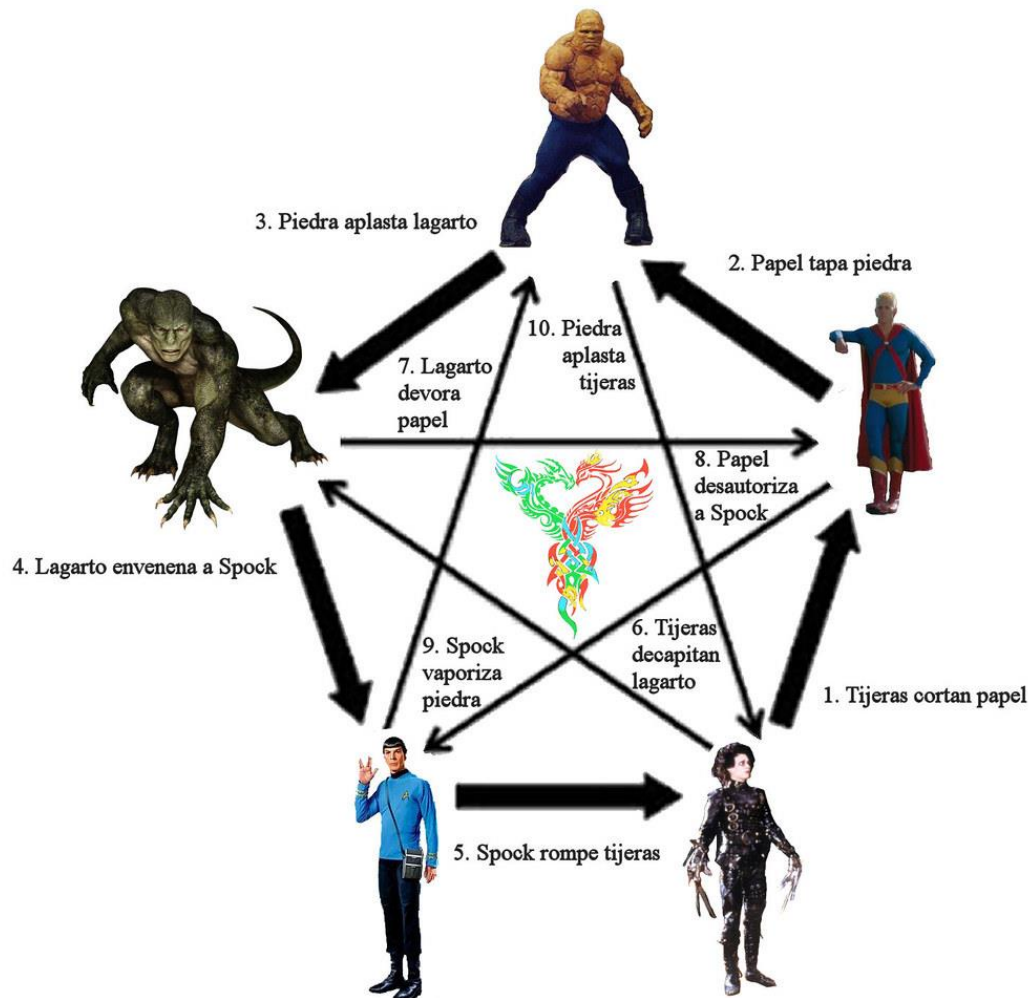


Actividad 1. Juego de Piedra, Papel, Tijeras, lagarto, Spock

Fecha de entrega: 31 de octubre

Porcentaje: 50%

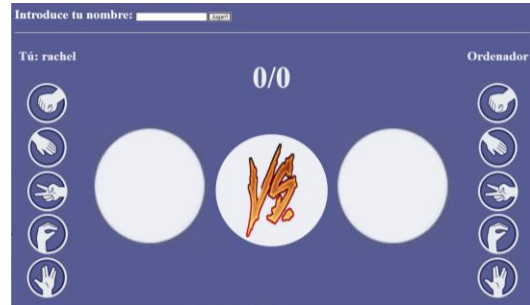
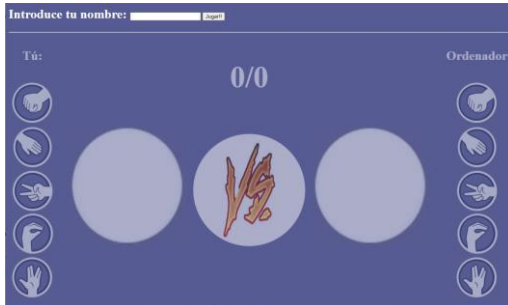
1. Crea un programa que permita al jugador ingresar su elección: "piedra", "papel", "tijeras", "lagarto" o "Spock".
2. Genera aleatoriamente la elección del oponente (el ordenador) utilizando un número aleatorio.
3. Compara la elección del jugador con la elección del oponente y determina el resultado del juego según las siguientes reglas:
 - ▶ Si ambas elecciones son iguales, es un empate.
 - ▶ Si no, las reglas son las siguientes:



4. Muestra el resultado del juego al jugador.
5. Permite al jugador jugar nuevamente si lo desea.

Elementos obligatorios:

1. El jugador deberá poder introducir su nombre en un formulario. El juego se activará en ese momento. (1 punto):



2. El jugador elegirá una de las opciones. En el ejemplo, las imágenes se hacen más grandes cuando el cursor para por encima y recuperan su tamaño original al salir. (1 punto)
3. Debe ser claro la opción elegida por el jugador y por el ordenador. Se mostrará quién ha ganado la partida tanto por puntos como por mensaje en todos los casos posibles (6 puntos):





4. Si se vuelve a introducir otro nombre y reiniciar el juego, todos los elementos deberán resetearse (1 punto).
5. Se puede cambiar la estética, la estructura y los estilos de la página. Se tendrá en cuenta la creatividad y la introducción de otros elementos interactivos. (1 punto).

Aspectos a tener en cuenta:

1. Escribe el contenido html de la página web.
2. Realiza toda la lógica del programa en un archivo js externo.
3. Aplica estilos mediante una hoja css externa.

Se recomienda una buena organización del proyecto, usando diferentes carpetas según la necesidad.

Es fundamental que durante la ejecución de la aplicación web no se produzcan excepciones ni ningún tipo de error. Habrá que gestionarlos y tenerlos en cuenta desde el código.