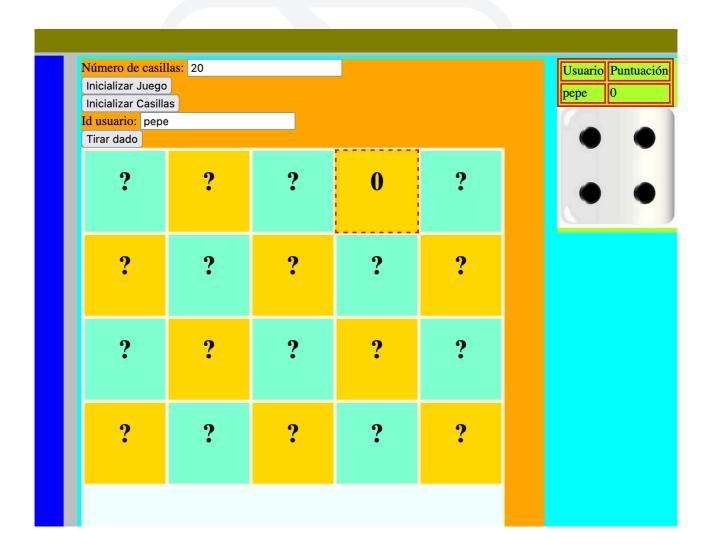
#### Desarrollo de Aplicaciones web Online

# Práctica Funciones. Tema 4

#### Juego V3

Realiza la versión 3 del juego, que debe hacer lo siguiente:

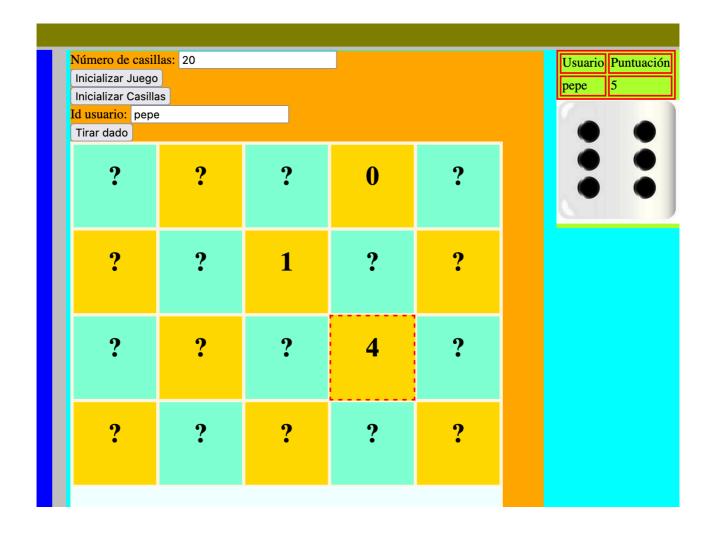
En lugar de tener un bucle que vaya recorriendo las casillas y preguntando al usuario a ver si acierta, debe haber un botón "Tirar dado", cada vez que se pulse se debe lanzar un dado de forma aleatoria y mostrar ese dado en el lateral derecho, ver imagen.



### Desarrollo de Aplicaciones web Online

Observa que al tirar el dado, se resalta la casilla en la que ha caído el usuario, se muestra la puntuación asociada a esa casilla (0 en este caso) y se actualiza la puntuación obtenida en la tabla de la derecha.

Cuando el usuario vuelva a pulsar Tirar dado se repite la operación, quitando el resaltado de la casilla anterior, resaltando la casilla nueva, mostrando y actualizando las puntuaciones. Ver figura después de tres tiradas:



Cuando al tirar el dado nos pasemos de la última casilla mostramos un alert indicando en fin del juego

Ojo a las variables globales: En la medida de lo posible debemos usar variables locales a funciones y si es necesario pasar datos de unas funciones a otras hacerlo mediente los parámetros de entrada a la función. Pero en ocasiones puede que determinadas variables sean usadas por varias funciones y tengan sentido para toda la aplicación en general, en ese caso podemos usar funciones globales a todo el programa JavaScript

Grado Superior

## Desarrollo de Aplicaciones web Online

#### Parte opcional

Realiza un juego usando todo lo aprendido hasta ahora, puede ser similar o muy diferente al que hemos visto. Se valorará positivamente en función de la originalidad y la complejidad. Por ejemplo, se podría hacer una V4 que en determinadas circunstancias muestre imágenes en lugar de números en las casillas...

