

PRUEBA PRÁCTICA

JS Y JQUERY

PARTE 1 – 6 Puntos

UTILIZA ÚNICAMENTE JAVASCRIPT NO UTILICES JQUERY O JQUERY UI

**NO SE PUEDE MODIFICAR EL FICHERO INDEX.HTML**

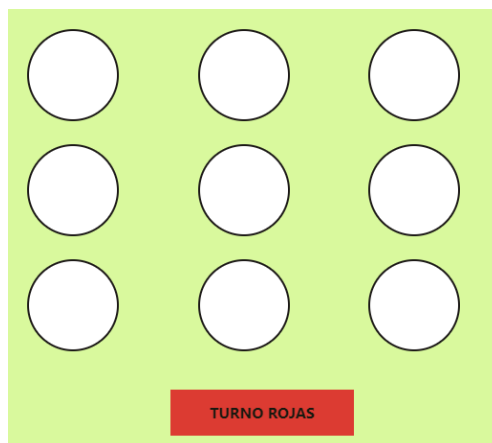
**TODO EL CÓDIGO DEBE ESTAR DENTRO DEL FICHERO JS/APP.JS**

Clases que contienen los colores:

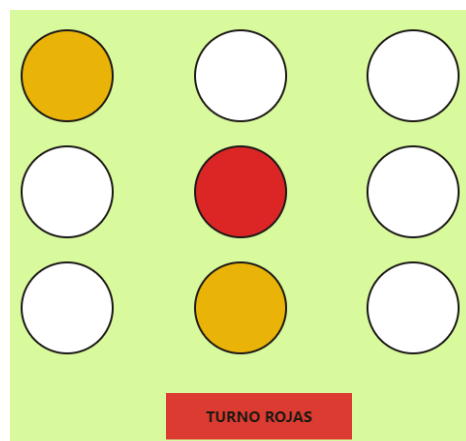
Amarillo: "bg-yellow-500"

Rojo: "bg-red-600"

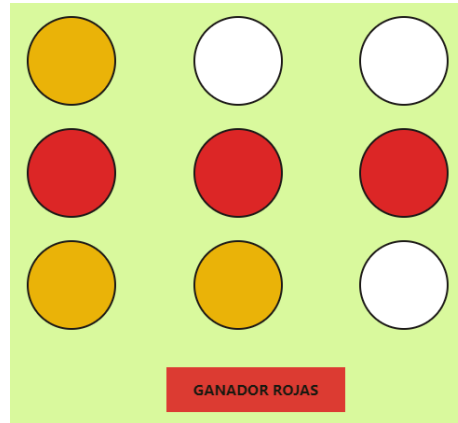
1. (2 *puntos*) Haz por código JavaScript un juego de tres en raya, para ello utiliza los `<div class="ficha">`, que se muestran en la siguiente imagen, se comporten como se indica:



- Empiezan jugando las fichas amarillas. En el `<button id="turno">` debe ir indicando a quien le toca jugar: TURNO ROJAS / TURNO AMARILLAS. Cada vez que se coloca una ficha válida pasa de un turno al otro.
- Para poner una ficha hay que hacer clic sobre los `<div class="ficha">`, si ese `<div class="ficha">` no tiene color amarillo o color rojo, se pondrá del color del TURNO ACTIVO (rojo o amarillo) y pasará el turno. Si tiene un color rojo o amarillo no hará nada.

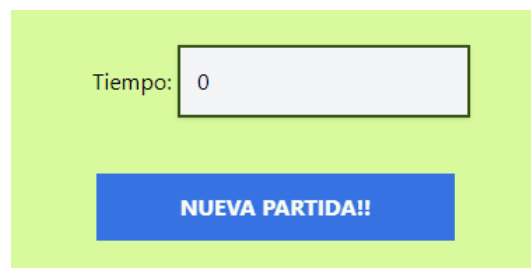


- c. Cada vez que se pone una ficha en el tablero se comprueba si hay 3 fichas del mismo color en horizontal, o en vertical o en diagonal. Si es el caso, el `<button id="turno">` indicará que ha ganado ese color, como se indica en la imagen, y no permitirá poner más fichas. El juego solo finaliza cuando haya un ganador.



- d. Cuando se coloque una ficha y no hay un ganador y no se puede poner una ficha más, porque todos los `<div class="ficha">` tienen un color, amarillo o rojo, se pondrán todos `<div class="ficha">` los de color blanco, se pasará el turno al color siguiente para que se pueda poner una nueva ficha.

2. (2 puntos) Haz por código JavaScript que el `<input id="segundos">` se comporte de la siguiente manera:

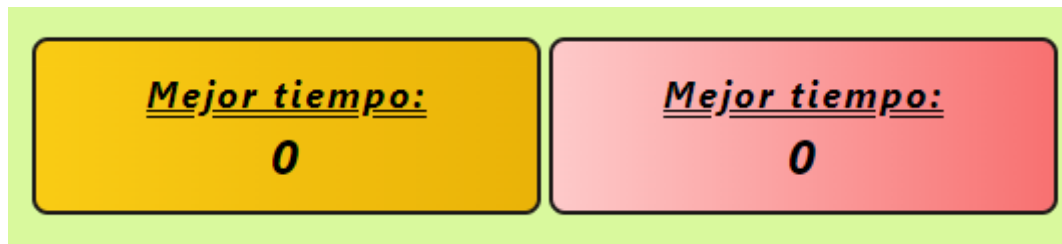


- a. Cada vez que es el TURNO ROJAS o TURNO AMARILLAS y se debe poner ficha, `<input id="segundos">` irá mostrando un número que se corresponde con las centésimas de segundo que transcurren desde que comenzó su turno hasta que se pone una ficha correcta.
- b. Cuando se ponga una ficha correcta ese tiempo en centésimas de segundo se guardará y se incrementará con el tiempo que tarde en colocar una ficha cuando le vuelva a tocar. Así, cuando el juego finalice, porque hay un ganador, cada jugador (amarillo o rojo) tendrá un tiempo total que será la suma de todos los tiempos que ha tardado en colocar todas sus fichas hasta que finalizó el juego.

Haz por código JavaScript que cada vez que se pulse el `<button id="partida">` se comporte de la siguiente manera:

- c. Hasta que no pulsa este botón no se pueden poner fichas y no comienza el juego. Además, debe reiniciar el juego, limpiando el tablero de fichas y comenzando con el turno de color Amarillo.

3. (2 *puntos*) Haz por código JavaScript que los `<span class="tiempos">` se comporten de la siguiente manera:



- a. Cada vez que un juego finaliza deben comparar el tiempo del jugador que ganó con el tiempo de su color en el `<span>`
- Si el tiempo del jugador que ganó es menor al de `<span>` mostrará ese tiempo en lugar del que tenía previamente el `<span>`.
  - Si el tiempo del `<span>` es 0, mostrará el tiempo del jugador que ganó en el `<span>`.

LA PRUEBA CONTINÚA EN LA SIGUIENTE  
PÁGINA

---

**PARTE 2 – 4 Puntos**

**UTILIZA JQUERY Y JQUERY UI EN TODAS LAS SENTENCIAS DE LOS EJERCICIOS QUE SEA POSIBLE**

**NO SE PUEDE MODIFICAR EL FICHERO INDEX-JQ.HTML**

**TODO EL CÓDIGO DEBE ESTAR DENTRO DEL FICHERO JS/JQ.JS**

**Clases que contienen los colores:**

**Amarillo: "bg-yellow-500"**

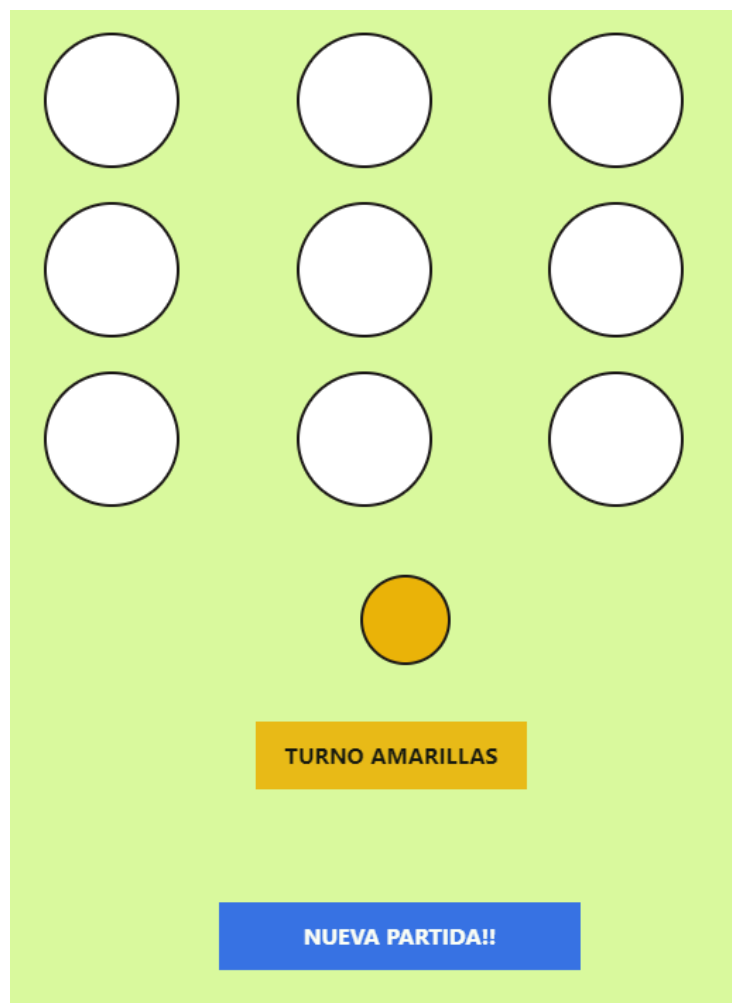
**Rojo: "bg-red-600"**

---

**SOLO SE PUEDE UTILIZAR jQuery y jQuery UI**

**NO SE PUEDE USAR el objeto *document* tampoco *addEventListener***

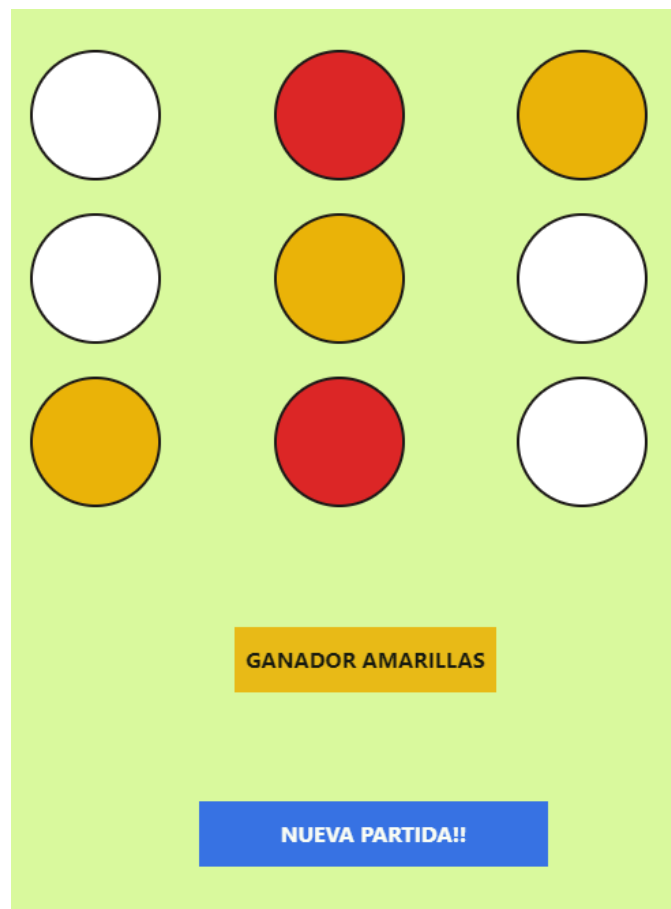
4. (4 puntos) Haz por código JavaScript que los *inputs type="text"*, que se muestran en la siguiente imagen:



- a. `<p class="fichita">` se podrá arrastrar con el ratón sobre los `<div class="ficha">` y estos deben cambiar de color al color que tenga la fichita siempre y cuando no tengan ya un color rojo o amarillo, la ficha debe volver a su

posición inicial. La `<p class="fichita">` tendrá el color amarillo o rojo indicando a quien le toca jugar: TURNO ROJAS / TURNO AMARILLAS. El turno irá alternando.

- b. Empiezan jugando las fichas amarillas. En el `<button id="turno">` debe ir indicando a quien le toca jugar: TURNO ROJAS / TURNO AMARILLAS. Cada vez que se coloca una ficha válida pasa de un turno al otro.
- c. Cada vez que se pone una ficha en el tablero se comprueba si hay 3 fichas del mismo color en horizontal, o en vertical o en diagonal. Si es el caso, el `<button id="turno">` indicará que ha ganado ese color, como se indica en la imagen, y no permitirá poner más fichas. El juego solo finaliza cuando haya un ganador. `<p class="fichita">` quedará oculta.



- d. Cuando se coloque una ficha y no hay un ganador y no se puede poner una ficha más, porque todos los `<div class="ficha">` tienen un color, amarillo o rojo, se pondrán todos `<div class="ficha">` los de color blanco, se pasará el turno al color siguiente para que se pueda poner una nueva ficha.

Haz por código JavaScript que cada vez que se pulse el `<button id="partida">` se comporte de la siguiente manera:

- e. Reiniciará el juego, limpiando el tablero de fichas y comenzando con el turno de color Amarillo.
- f. `<p class="fichita">` quedará visible para que se pueda colocar.