



VI Campeonatos de Formación Profesional de Andalucía

Plan de Prueba
17.- Desarrollo Web

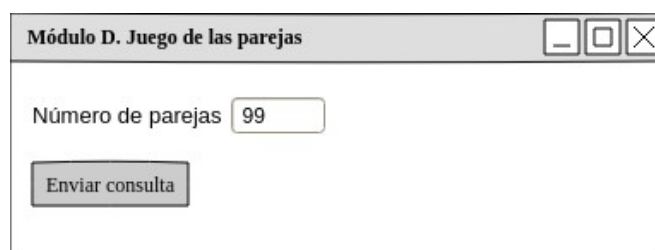
Módulo D

Creación de una interfaz web

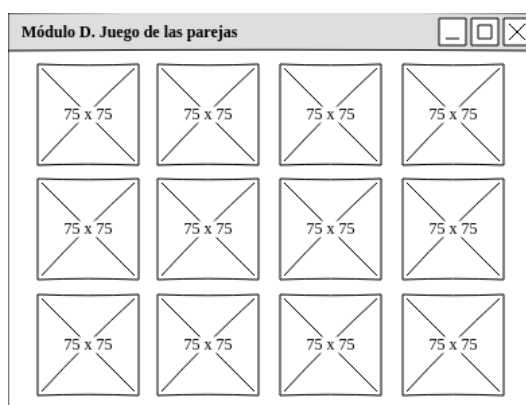
El *juego de las parejas* es muy entretenido e interesante para potenciar la memoria de quien lo practica. Su funcionamiento es muy sencillo:

1. Se elige el número de parejas con el que se desea jugar. A mayor número de parejas, mayor es la dificultad del juego.
2. Se forma una baraja con el doble de cartas que el número de parejas con la que jugamos. Las cartas son iguales dos a dos.
3. Se barajan las cartas.
4. Se colocan las cartas boca abajo.
5. El jugador debe levantar dos cartas. Si ambas son iguales, estas se quedarán bocarriba.
6. Si por el contrario las cartas son distintas, deberá dejarlas unos instantes visibles con el fin de intentar memorizar su posición, y acto seguido, se vuelven a voltear.
7. El juego continúa hasta que todas las cartas están visibles.

Para llevar a cabo este juego disponemos de una aplicación web, donde en primer lugar se decide el número de cartas distintas con las que vamos a jugar (el número de cartas total en el juego será el doble del número seleccionado).



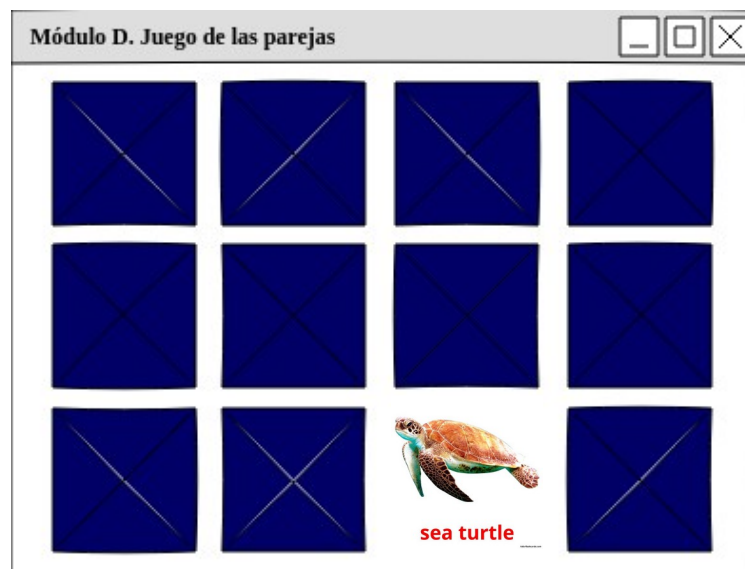
Una vez que comienza el juego el servidor nos envía una ventana similar a:



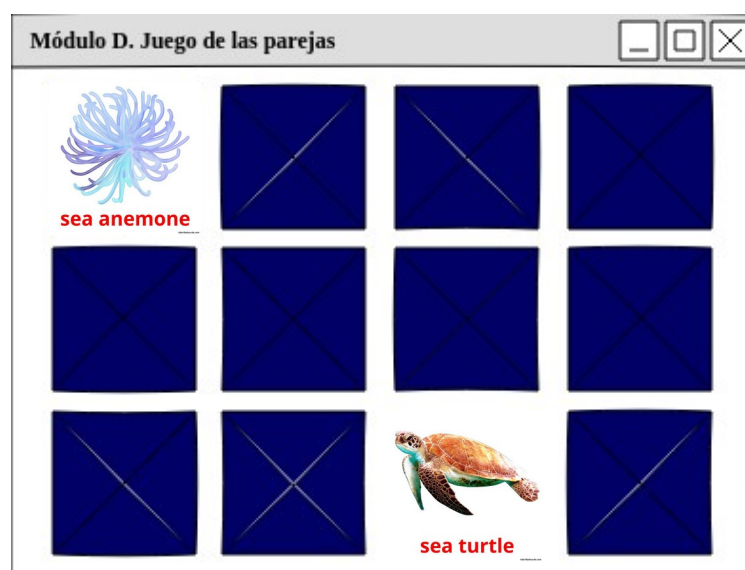
donde aparecen las cartas para que comience el juego.

El código PHP que baraja y muestra las cartas se encuentra en el fichero adjunto. Se pide diseñar el HTML, CSS y JavaScript de esta aplicación, para que el juego sea operativo y la mayor parte de la aplicación recaiga en la parte del cliente. Del código entregado será posible modificar todo aquello que se estime oportuno salvo la lógica del juego, es decir, el programa PHP debe seguir implementando el juego de las parejas tal y como se describe. Todo lo demás es susceptible de modificarse.

En el juego, el jugador no podrá ver el dónde está cada una de las cartas. Solo tras pulsar en una, podrá ver qué carta es:



Y tras pulsar en una segunda carta, verá cuál es:



Si ambas cartas son iguales, permanecerán visibles; pero en caso contrario, estarán visibles unos instantes y después volverán a ocultarse.

El juego finalizará cuando se ha conseguido emparejar todas las cartas.

La distribución de las cartas debe adaptarse al tamaño del dispositivo utilizado, intentando que el tablero sea siempre visible. En dispositivos cuya pantalla sea pequeña las cartas se mostrarán de forma secuencial, una a una.

También hay que tener en cuenta que el juego sea accesible, al menos, alcance el WCAG 2.1 nivel A. Aunque sería mucho más interesante conseguir, en la medida de lo posible, el nivel AA.

Para practicar se pueden desarrollar dos versiones:

- Cuando el juego termina, debe aparecer una ventana emergente informando del número de intentos que se han utilizado para concluir el juego.
- Desarrollar otra versión donde existirá un contador de intentos que será siempre visible por el jugador.