

Segunda entrega

La segunda entrega de la materia consiste en dos partes:

1. El sitio web actualizado con las nuevas tecnologías y técnicas vistas
2. Un juego de dados en Javascript.

La fecha de entrega es: Miercoles 24/06 (23:59hs) Defensa es el Jueves 25/06.

La presentación es individual o grupal de a dos, mismos grupos que entrega anterior.

Se considera fundamental la aplicación de buenas prácticas, y la elección apropiada de cada tecnología para cada punto a resolver. Hacer prácticas marcadas como malas se considera motivo de perdida de promoción y de puntos.

La entrega se realizará copiando los archivos en una carpeta con sus nombres (sin comprimir) en una carpeta compartida de drive. Si no tienen permiso de escritura, acceder desde el mail enviado al grupo.

Carpeta:

https://drive.google.com/folderview?id=0B_2_dAFHVSrafm9UQzdLU1RpMXZFOEpLSjVzbDV3dHk1ZVZsVnNOTzFOdW5kZmJoRIFBTnc&usp=sharing

Sitio web

Para la segunda entrega vamos a pedirles lo siguiente:

- Rearmar el sitio con bootstrap (Mismas condiciones que antes)
- Usar ajax para navegación (Partial Render). La página no debe refrescarse completamente, cuando hago click en un link de la navigation bar se refresca solo la porción de la información.
- La tabla que existe en sus páginas tiene que traer la información del servicio web-unicen.herokuapp.com. Para esto:
 - Registren un número en [este documento](#) (para guardar su información)
 - Creen un script que llame al servicio para crear la información que necesiten.
 - Agregen en su página el código necesario para crear la tabla y llenarla con la información que obtienen del servicio.
 - Agregar un formulario que agregue información en dicha tabla.

Consideraciones

- El trabajo tiene que estar instalado y andando en un servidor apache instalado en sus maquinas o en su defecto la cátedra proveerá uno donde instalarlo.

Juego Javascript

Crear un juego de dados en el cual haciendo click en un boton se tiren los dados y se calcula un puntaje. Cada grupo tiene dos reglas particulares en el juego, asignadas en esta planilla

[Asignacion de Juegos](#)

Variaciones de reglas del juego de los dados:

1. Dados de diferentes cantidades de caras (en el código se indican la cantidad de caras de cada dado).
2. Dos jugadores. Los jugadores solo pueden jugar por turno.
3. Cantidad de dados variable (numero leído de un input al comenzar el juego)
4. El mejor tiro de un número configurable de tiros. Ej: El mejor de 3 tiros. (numero leído de un input)
5. Dado pesado: En todos los dados, el 1 tiene el doble de chances de salir.

Suma de puntaje:

6. Tirar 5 dados. Sumar puntaje solo por full, poker y generala (30, 40, 50 pts) en cada turno.
7. Juego del 21 con dados. Se tiran los dados tantas veces como el jugador quiera, debe aproximar la suma de las tiradas a 21. Si se pasa de 21 pierde. El número 21 se debe poder cargar desde un input. En este caso hay dos botones, uno para volver a tirar y otro para terminar el turno (suma lo que lleva acumulado en el turno de puntaje).
8. Sumar los dados

Leyendo las columnas cada grupo sabe que dos reglas de esta lista aplican a su consigna particular.

En caso que no se especifique a su grupo una regla particular en algún aspecto, considerar:

- se tiran dos dados.