

## ACTIVIDAD 3

### ADIVINA LA PALABRA OCULTA

Queremos implementar una página que muestre un pequeño juego que consiste en adivinar una palabra a partir de sus letras. En el campo de texto “Letras” (no editable) se mostrarán las letras de una palabra desordenada, mientras que en el campo de texto “Palabra” (editable) podremos intentar adivinar de qué palabra se trata:

#### Adivina la palabra oculta

Letras	<input type="text" value="RSATIAUS"/>	
Palabra	<input type="text"/>	
<input type="button" value="Nueva palabra"/>	<input type="button" value="Ver solución"/>	<input type="button" value="Finalizar juego"/>

Además tenemos 3 botones que nos permiten:

- Generar una nueva palabra (inicialmente deshabilitado).
- Ver la solución (palabra ordenada)
- Finalizar el juego.

Cada vez que introduzcamos una letra en el campo “Palabra”, además de pasar la misma a mayúsculas, se comprobará si la palabra introducida coincide con la original. En caso afirmativo, se mostrará un mensaje indicativo, además de habilitar el botón para generar una nueva palabra y deshabilitar el que nos permite ver la solución de la palabra (pues la acabamos de mostrar).

#### Adivina la palabra oculta

Letras	<input type="text" value="RSATIAUS"/>	
Palabra	<input type="text" value="ASTURIAS"/>	
<input type="button" value="Nueva palabra"/>	<input type="button" value="Ver solución"/>	<input type="button" value="Finalizar juego"/>

**Has acertado la palabra ASTURIAS**

Al pulsar “Nueva palabra” se producirán las siguientes acciones:

- Se generará una nueva palabra que se mostrará en la caja de texto “Letras” (la palabra se tomará aleatoriamente de entre al menos 10 valores.).
- Se borrará el contenido de “Palabra”.
- Se restablecerán los botones a su estado inicial.
- Se ocultará el mensaje indicativo.

### Adivina la palabra oculta

Letras

Palabra

En cualquier momento podemos pulsar el botón “Ver solución”. Este botón muestra un mensaje con la palabra ordenada, cambiando de nuevo el estado de los botones. Nótese que el formato del mensaje es distinto al del mensaje anterior.

### Adivina la palabra oculta

Letras

Palabra

La palabra correcta es LAREDO

Por último, si mostramos el botón “Finalizar juego”, se mostrará un mensaje (de formato distinto al demás) que nos mostrará el porcentaje de aciertos, es decir, el total de partidas que hemos acertado frente al total de partidas jugadas, expresado de manera porcentual.

Nótese que una vez que hemos pulsado este botón el resto de botones se deshabilitan, finalizando efectivamente el juego.

### Adivina la palabra oculta

Letras

Palabra

Porcentaje de aciertos: 50%

Además, vamos a guardar una cookie sin caducidad con el valor del mejor porcentaje de partidas hasta la fecha. Esto implica que al pulsar el botón “Finalizar partida” realizaremos las siguientes acciones:

- Leeremos el valor de la cookie.
- Compararemos con el porcentaje obtenido en la partida actual. Si el porcentaje obtenido es más alto que el porcentaje leído, se actualizará el valor de la cookie y además de mostrar la información de la partida actual se informará al usuario de que ha batido el record. En caso contrario, simplemente informaremos de la puntuación obtenida.

Para resolver el ejercicio deben usarse los siguientes archivos:

- **palabraOculta.js**: Contiene la clase **PalabraOculta**, que contiene la lógica necesaria para manejar el juego. Será necesario determinar antes de comenzar a programar qué métodos y propiedades se necesitan (aunque puede ser adecuado focalizarnos en las propiedades y los métodos principales, para luego ir añadiendo los métodos a medida que los necesitemos).
- **adivinaFormulario.js**: Contiene los manejadores de eventos y el código de acceso al DOM.

**RETO [OPCIONAL]** Modificar el ejercicio anterior para añadir una línea de botones de radio que nos permitan escoger la longitud de la palabra.

### Adivina la palabra oculta

Dificultad  4 letras  6 letras  8 letras

Letras

Palabra

La palabra se tomará de manera aleatoria de un array de 3 filas por 10 columnas, donde cada fila contendrá las palabras de una de las longitudes (por ejemplo, la primera fila contiene 10 palabras de 4 letras, la segunda fila contiene 10 palabras de 6 letras y la tercera fila contiene 10 palabras de 8 letras).