

Desarrollo de Aplicaciones Telemáticas
Examen de mayo, prueba de prácticas. 26 de mayo de 2022
Grado en Ingeniería en Tecnologías de la Telecomunicación
Grado en Ingeniería en Sistemas de la Telecomunicación
Universidad Rey Juan Carlos

Ejercicio único. (10 puntos)

Escribe una aplicación cliente-servidor en JavaScript contemporáneo atendiendo a la siguiente especificación:

Cliente

1. El código del cliente estará en los ficheros
`~/dat.mayo.22/cliente.html`
`~/dat.mayo.22/js/cliente.js`
2. El cliente hará lo mismo que tu práctica 4.7, añadiendo (o modificando) todo lo indicado a continuación. (Por tanto empieza copiando tu práctica 4.7 en los ficheros indicados)
3. Llamemos *figura* a una carta, una pieza de dominó, una figura de la tragaperras, etc. Cada vez que el usuario pulse sobre una figura, en cierta zona del HTML se verá un texto con el nombre de esa figura. Texto que se irá actualizando. En pantalla se verá algo como *Última carta pulsada: 3 de copas*.
4. Recuerda lo que aprendiste en un práctica 3.11 y haz que cada vez que el usuario pulse sobre una figura, se inserte su nombre (o más bien su clave) en un array.
5. Usando la información de este array, haz que cuando el usuario haga click pulsa sobre una figura, en el HTML se indique cuántas veces lo ha hecho.
6. Cada vez que el usuario haga click sobre una figura, el cliente informará al servidor de qué figura ha sido.
7. El cliente no generará ningún valor aleatorio: se lo pedirá al servidor y este se lo proporcionará.

Servidor

1. El código del servidor se ejecutará en Express y estará en el fichero
`~/dat.mayo.22/servidor.js`
2. El servidor recibirá la información del cliente y la mostrará por consola, a modo de traza.
3. El servidor devolverá al cliente el código de una figura aleatoria cuando este se lo pida.