

# Documentación técnica: Escape Room

Por: Adrià Melero Escandell, 2ºDAW 2023-24



**ESCAPE**  
**R O O M**

<b>Descripción general:</b>	<b>2</b>
<b>Funcionalidad:</b>	<b>2</b>
Ahorcado:	3
Prueba F1:	3
Prueba Cyberpunk:	3
<b>Estructura:</b>	<b>4</b>
<b>Requisitos del sistema:</b>	<b>5</b>
<b>Instalación y configuración:</b>	<b>5</b>
<b>Instrucciones del juego:</b>	<b>6</b>
Registro e inicio de sesión:	6
Cerrar sesión y modificar perfil:	6
El Ahorcado:	6
Fin del Juego:	6
The F1 Race:	7
Fin de la prueba:	7
Cyberpunk Mission:	7
Encuentra las diferencias:	7
Adivina el número:	7
Fin de la prueba:	7
<b>Referencias:</b>	<b>8</b>

## Descripción general:

Este proyecto se basa en la creación de un juego interactivo de tipo "Escape Room" donde el usuario podrá jugar a 3 pruebas donde tendrá que resolver acertijos para ganar e intentar conseguir la mejor puntuación posible.

El juego ha sido desarrollado con las tecnologías HTML, CSS y JavaScript para ser ejecutado en el navegador Web.

La primera prueba trata de adivinar una palabra oculta, seleccionada aleatoriamente dentro de un conjunto de palabras ordenadas por categorías. Además, hay una cuenta atrás que el usuario puede cambiar. Al acabarse el tiempo, resta una vida y se reinicia la cuenta atrás hasta quedarse sin vidas. También cuenta con un registro de usuarios y records por palabra y tiempo.

La segunda prueba, es un juego donde el usuario ha de encontrar cual es el destino correcto con pistas interactivas. Una vez encontrado, se le hará una pregunta y si la responde bien pasará a la siguiente misión, un memory. Esta prueba tiene un sistema de records por tiempo.

Y la última prueba, trata de encontrar las diferencias entre dos imágenes. Cada intento incorrecto, suma uno al número de intentos. Cuando se adivina, se pasa a la siguiente misión que consiste en adivinar un número aleatorio entre 1 y 100, a cada intento se suma uno al número de intentos y se da una pista de si es mayor o menor. Esta prueba se puntúa con el número de intentos, cuantos menos, mejor.

## Funcionalidad:

El juego presenta las siguientes características y funcionalidades:

Registro de usuarios: los usuarios se podrán registrar con un nombre y contraseña, que deberán cumplir ciertos criterios de seguridad.

Inicio de sesión: para ello debe haberse registrado previamente.

Modificación del perfil: aquí se podrá modificar la información del usuario (nombre y contraseña)

## Ahorcado:

Adivinanza de Palabras: Los usuarios hacen clic en las letras del teclado para adivinar la palabra. Si la letra está en la palabra, se revela en su posición de la palabra y esa tecla aparece en verde. De lo contrario, se pierde una vida y la tecla se vuelve roja.

Vidas y Tiempo: Los usuarios tienen un total de 7 vidas. Se registra el tiempo que tardan en adivinar la palabra y el número de fallos cometidos.

Registro de RécorDs: Si se establece un nuevo récord para una palabra, se muestra un mensaje y se registra el tiempo del nuevo récord.

## Prueba F1:

Selección aleatoria de destino: el destino de la prueba será elegido aleatoriamente entre 4 opciones, depende del destino se mostrará una imagen diferente, y solo el botón de ese destino será correcto.

Pregunta con 3 respuestas, solo una correcta.

Registro de tiempo: un contador empieza a contar desde que se empieza la partida hasta que se termina la última prueba.

Memory: el clásico juego de encontrar las parejas, con las 10 parejas de pilotos de la F1

## Prueba Cyberpunk:

Encuentra las diferencias: dos imagenes muy parecidas son mostradas, el usuario ha de adivinar las diferencias que tienen. Por cada intento fallido, se suma un intento y se muestra una pantalla de error.

Adivina el número: un número aleatorio entre 1 y 100 ha de ser adivinado. Por cada intento se suma 1, y se da la pista de si es mayor o menor. Al acabar se muestra el número de intentos, y se verifica si es nuevo récord.

# Estructura:

La estructura del proyecto está organizada de la siguiente manera:

Diario de desarrollo: Documento donde he redactado los pasos seguidos para desarrollar el juego de principio a fin.

Index.html: Define la interfaz del menú de inicio con sus botones

Style.css: define los estilos del menú de inicio.

Script.js: contiene la lógica del menú de inicio y las funciones comunes entre los formularios

Carpetas:

Scripts → Contiene los scripts que dan la logica con todo lo referente al usuario como registro, inicio de sesión y modificación del perfil.

Pages → Aquí se hallan los documentos HTML con los formularios referentes al usuario

Fonts → los tipos de letra que se usan en las pruebas

theHangman → Contenido del juego ahorcado (HTML, CSS, JS, imagenes y JSON)

theF1Race → Primero los documentos para la primera prueba, y dentro de las carpetas destinations y memory, los respectivos documentos para cada uno.

Destinations → Una carpeta para cada destino con su HTML y algo de css personalizado, pero el script es el mismo para los 4 destinos (destinations.js)

cyberPunkMission → Documentos para el funcionamiento de la primera misión, y en la carpeta guessNumber los documentos para la segunda misión.

# Requisitos del sistema:

Para ejecutar el proyecto, se necesitan los siguientes requisitos del sistema:

Navegador Web: Se recomienda utilizar un navegador web moderno como Google Chrome, Mozilla Firefox, o Microsoft Edge.

JavaScript: El navegador debe tener JavaScript ECMAScript 2020 habilitado

# Instalacion y configuración:

Para instalar y configurar el proyecto, sigue estos pasos:

Clona o descarga el repositorio desde [GitHub](#).

Abre el archivo index.html en tu navegador web.

También puedes acceder al juego desde el siguiente enlace: [Escape Room](#)

# Instrucciones del juego:

Al entrar en la página de inicio, se mostrará la cabecera con los botones para registrarse o iniciar sesión si ya has creado un usuario previamente.

También los botones para empezar una partida en cualquiera de los tres juegos.

## Registro e inicio de sesión:

Es recomendable registrarse para mantener un registro de las partidas y records.

Para ello introduciremos un nombre de usuario y escribiremos la contraseña en los dos campos del formulario. Si todos los campos son correctos, se registrará el usuario y serás redirigido a la página de inicio.

Si ya tienes un usuario registrado, puedes iniciar sesión con tus credenciales.

## Cerrar sesión y modificar perfil:

Una vez sesión iniciada, aparecerán los botones para cerrar sesión y para modificar la información del perfil.

## El Ahorcado:

El juego consiste en adivinar una palabra oculta seleccionada al azar de la categoría elegida.

Haz clic en las letras del teclado para adivinar la palabra.

Si la letra está en la palabra oculta, se revelará, sino perderás una vida.

Tienes un total de 7 vidas. Si pierdes todas las vidas, el juego termina.

Al empezar el juego, la cuenta atrás empieza, se reiniciará cada vez que selecciones una letra nueva, independientemente de si la palabra secreta contiene esa letra o no.

Si la cuenta atrás llega a 0 segundos, se restará una vida y se reiniciará la cuenta atrás.

## Fin del Juego:

Si adivinas la palabra antes de quedarte sin vidas, ganas el juego.

Si pierdes todas las vidas, se mostrará la palabra oculta y perderás el juego.

Puedes intentar nuevamente haciendo clic en el botón "Restart", pero la palabra será nueva.

## The F1 Race:

Al empezar la partida, se iniciará el contador de tiempo y aparecerá el botón start,

que al apretar mostrará la imagen aleatoria con las fechas de alguno de los 4 fines de semana.

Para ver a qué destino hay que ir en ese fin de semana, podemos abrir el calendario que nos dará la pista.

Una vez sepamos el destino, podemos abrir el mapa de Europa y clicar en el destino.

Si hemos adivinado, entonces se mostrará la pregunta. Si se responde mal, se muestra una animación de unos segundos y penaliza al pasar el tiempo mientras podemos volver a responder.

Cuando adivinemos, podremos ir a la siguiente misión que será un memory entre las parejas de pilotos.

### Fin de la prueba:

Cuando consigamos encontrar las 10 parejas, se comprobará si el tiempo es mejor que el actual récord. En dicho caso se actualizará el récord y se avisará al usuario por pantalla, si el récord no es batido, se mostrará el actual récord, y en ambos casos el tiempo usado en la partida (puntuación)

## Cyberpunk Mission:

Esta prueba consta de dos partes:

### Encuentra las diferencias:

Dos imágenes muy parecidas son mostradas, y se han de encontrar las diferencias (5).

Cada intento se cuenta, y se da una pista de si hay más o menos diferencias.

### Adivina el número:

Esta misión trata de adivinar un número entre 1 y 100 elegido aleatoriamente, se puntua por intentos, siguiendo la cuenta de los intentos realizados en la anterior misión.

### Fin de la prueba:

Al adivinar el número, se muestra el número de intentos y se comprueba si es nuevo récord.



## Referencias:

[https://www.w3schools.com/js/js\\_intro.asp](https://www.w3schools.com/js/js_intro.asp)

<https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript>

<https://www.freecodecamp.org/>

<https://github.com/>