

Documentación técnica: el Ahorcado

Por: Adrià Melero Escandell, 2ºDAW 2023-24

Descripción general:	1
Funcionalidad:	1
Estructura:	1
Requisitos del sistema:	2
Instalación y configuración:	2
Instrucciones del juego:	3
Inicio del Juego:	3
Jugando el Juego:	3
Fin del Juego:	3
Registros y Tiempo:	4
Eliminar Usuario:	4
Categorías y Palabras:	4
Actualizaciones:	5
Selección por tiempo:	5
Gestión de usuarios:	5
Records:	5
Referencias:	5

Descripción general:

El proyecto del ahorcado se basa en desarrollar el clásico juego de adivinanzas usando las tecnologías HTML, CSS y JavaScript. El juego es ejecutado en un navegador web, y 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.

Funcionalidad:

El juego presenta las siguientes características y funcionalidades:

Inicio del Juego: Los usuarios ingresan un nombre de usuario, eligen una categoría y pueden cambiar el tiempo de cuenta atrás.

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.

Usuarios y Eliminación: Los usuarios pueden ser registrados y eliminados. Si se elimina un usuario, su nombre ya no aparecerá en futuros registros.

Estructura:

La estructura del proyecto está organizada de la siguiente manera:

HTML: Define la interfaz de juego y la pantalla de registros.

CSS: Único documento que define todos los estilos para el diseño de la interfaz.

JavaScript: Documento llamado desde el HTML que sirve para la lógica del juego, la manipulación del DOM y la interactividad.

JSON: Documento que contiene las palabras ordenadas por categorías

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

Images: carpeta donde se guardan los archivos multimedia usados para el diseño

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: [Hangman](#)

Instrucciones del juego:

Inicio del Juego:

Haz clic en el botón "Start" después de ingresar tu nombre de usuario y seleccionar una categoría desde el menú desplegable.

Asegúrate de que tu nombre de usuario no esté vacío y de haber seleccionado una categoría antes de iniciar el juego.

Adicionalmente, puedes elegir el tiempo para la cuenta atrás para hacer el juego más fácil o difícil. Por defecto el tiempo es de 10 segundos

Jugando el Juego:

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

Registros y Tiempo:

Durante el juego, se registrará el tiempo que tardas en adivinar la palabra.

Si estableces un nuevo récord para una palabra, se mostrará un mensaje al final del juego.

También se mostrará un mensaje si eres el primer jugador@ en adivinar esa palabra.

Eliminar Usuario:

Si deseas eliminar tu nombre de usuario, escríbelo y haz clic en el botón "Delete". Esto eliminará tu nombre de usuario de la lista de usuarios.

Categorías y Palabras:

Las palabras del juego se eligen al azar de la categoría seleccionada.

Puedes cambiar la categoría antes de iniciar un nuevo juego.

Actualizaciones:

Selección por tiempo:

El usuario podrá modificar el tiempo de cuenta atrás en la pantalla de inicio para aumentar o disminuir la dificultad, aunque eso no tendrá ningún efecto sobre los récords.

Gestión de usuarios:

Al introducir el nombre de usuario se comprueba si ya existe. En tal caso, se muestra la opción de borrarlo con un botón que lo eliminará de LocalStorage.

Si es la primera vez que se introduce el nombre de usuario, se registrará en LocalStorage en el momento de comenzar la partida.

Records:

Al ganar la partida, se comprueba si ya existe un récord para la palabra adivinada. Si existe, se compara con el tiempo que ha tardado el usuario en adivinarla. Si ha sido más rápido, se sobrescribe el récord y se muestra un mensaje. Si ha sido más lento, se muestra el record y quien lo ha hecho. Y si es la primera vez que se juega la palabra, se guarda el tiempo como nuevo récord y se muestra un mensaje avisando que ha sido la primera vez.

Referencias:

<https://www.w3schools.com/js/default.asp>

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

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

<https://javascript.info/>