

Práctico

Página de Juegos

Realiza una página de juegos con al menos 2 juegos sencillos.

1. En principio genera una página de inicio donde le permita al usuario seleccionar los juegos. Para ello te dejo algunos enlaces de páginas de juegos para que puedas sacar ideas y realices la tuya.

<https://www.juegos.com/>

<https://www.juegosjuegos.com/>

<https://www.minijuegos.com/>

<https://www.1001juegos.com/>

<https://www.isladejuegos.com/>

<https://www.mundijuegos.com/>

Existen muchas páginas de este estilo para que busques y mires, por lo que puedes sacar ideas de muchas páginas.

Ten en cuenta que la pagina debe tener un menú de navegación hacia la sección principal, una sección de noticias (donde habrá novedades sobre juegos) y la sección de nosotros donde estarán los datos de contacto y hablara sobre la creación de la página.

En la presentación de cada juego debes colocar su título, una imagen y una descripción con las reglas de juego. Además de una forma de seleccionarlo para comenzar a jugar.

En esta parte puedes utilizar solo HTML y CSS, pero si quieres incorporar JavaScript obviamente puedes hacerlo.

2. Es momento de pensar en los juegos:

Para los juegos si o si debes incorporar JavaScript, la idea es pensar en juegos sencillos que puedas realizar, pero que resulten un desafío para ti (si realizas un juego que te parezca super fácil no te aportará ningún aprendizaje).

Te dejo una lista de posibles juegos que se me ocurrieron, pero puedes plantear algún otro que conozcas, se te ocurra o encuentres por ahí.

a) Black Jack (<https://www.minijuegos.com/juego/blackjack>)

b) Quien es quien (<https://www.1001juegos.com/juego/guess-who-multiplayer>)

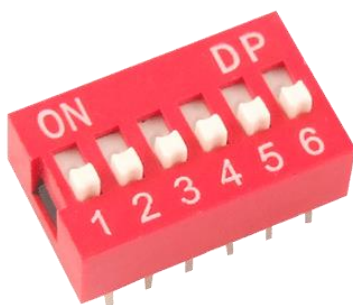
c) Sopa de letras (<https://happylearning.tv/juegos/sopas-de-letras/>)

d) Memotec (<https://wordwall.net/es-ar/community/juego/de-emociones-memotec>)

e) Ahorcado

(http://recursostic.educacion.es/newton/web/aplicacion_juegos_aula/p2/ejemplo_de_utilizacin_del_juego_el_ahorcado.html)

- f) La ruleta de la fortuna
(http://recursostic.educacion.es/newton/web/aplicacion_juegos_aula/p2/ejemplo_de_utilizacion_del_juego_la_ruleta_de_la_fortuna.html)
- g) Preguntados o preguntas y respuestas (<https://preguntados.com/>)
- h) El millonario [Similar a preguntados pero con variantes]
(http://recursostic.educacion.es/newton/web/aplicacion_juegos_aula/p2/ejemplo_de_utilizacion_del_juego_el_millonario.html)
- i) Batalla naval (<https://www.minijuegos.com/juegos-de-batalla-naval>)
- j) Bingo (<https://www.minijuegos.com/juego/bingo>)
- k) Ruleta casino (<https://www.casino.org/es/ruleta-gratis/>)
- l) Adivinar el numero (<https://es.goobix.com/juegos-en-linea/adivina-el-numero/>)
- m) Tragamonedas (<https://www.freelots.com/es/>)
- n) Generala (<https://www.magnojuegos.com/generala-online>)
- o) Dados (<https://neonslots.es/juegos/dados>)
- p) 7 y medio (<https://www.ludoteka.com/clasika/siete-y-medio.html>)
- q) Carreras de caballos casino (los caballos poseen velocidad variable)
- r) Buscaminas (<https://minesweeper.online/es/>)
- s) Laberinto
- t) Ta te ti
- u) Contar caracteres en una frase (por tiempo)
- v) Escribir palabras por tiempo (desafío de mecanografía)
- w) Descubrir la ubicación de un elemento (en X intentos)
- x) Cuadrado de 2 colores al tocar uno los demás cercanos se convierten en ese color.
- y) Adivinar la clave (Se tienen X switches y el usuario debe adivinar sus posiciones correctas en Y movimientos, el sistema solo informa la cantidad de switch correctos en cada intento.)



3. La funcionalidad de cada juego debe estar dentro de un archivo js independiente, es decir, si desarrollas el memotec y el ahorcado debes realizar **memotec.js** (con la funcionalidad del memotec) y **ahorcado.js** (para la funcionalidad del ahorcado). Las funcionalidades debes exportarlas para usarlas.

La funcionalidad de los distintos juegos deben importarse en un archivo **main.js** que será el archivo principal que administrará los juegos y puntuaciones en general.

El único archivo que se incorpora en el HTML será el main.js (`<script type="module" src="js/main.js"></script>`).

Para dejar ordenado el código coloca los archivos js juntos dentro de una carpeta (la puedes llamar js o como quieras)

4. En la pantalla principal se debe permitir que al hacer click sobre algunos de los juegos debe dirigirse a una página donde se mostrará el inicio del juego, el cual comenzará cuando el usuario haga click sobre un botón de "play".
5. Cada juego debe tener una música mientras se juega (piensa como hacer que usuario decida activarla o desactivarla).
6. La página administrará puntaje o monedas al usuario y por cada juego ganará o perderá puntos o monedas. Esto es global a todos los juegos.
7. Subir el código a un repositorio público de GitHub (o similar) y enviar el enlace