

Miniproyecto API's html5 y JavaScript

Valor 10% de 25% de la calificación de la primera parte del curso

Fecha de entrega de la aplicación web:

- Sábado 4 de marzo para ser calificado sobre 100 23:59hrs
- Domingo 5 de marzo para ser calificado sobre 90 23:59hrs
- Lunes 6 de marzo para ser calificado sobre 80 23:59hrs

No se aceptan entregas posteriores.

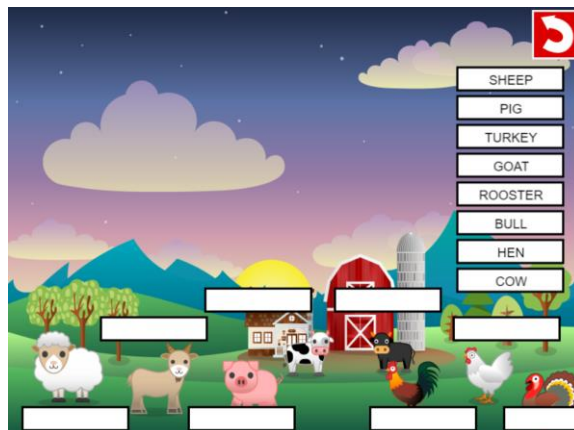
Requisitos obligatorios

- Los mencionados en la redacción .
- Usar el API html5 LocalStorage
- Usar el API html5 Drag and Drop
- Usar el API html5 Canvas
- Se espera creatividad en el diseño de las pantallas del juego.
- Mantener la armonía entre las pantallas del juego

No espero ver juegos iguales ni en diseño, ni imágenes, ni lógica.

Proyectos copiados es cero para los equipos involucrados

Objetivo: Desarrollar el siguiente juego en la web para niños.



ALAN
MANU
SERGIO
MAGGIE

Dinámica del juego:

1. El juego debe presentar una pantalla de inicio o presentación (que no sea la pantalla de inicio del juego) en la que es obligatorio utilizar el API de canvas. Esta pantalla de presentación tiene información como el nombre del juego, algún logotipo, fondo, música, sonido, algo vistoso, etc. recordar que es para niños.
2. En otra pantalla que no sea la pantalla de presentación del juego se debe permitir al niño la captura de un alias, si el alias no existe en el localStorage entonces almacenar el alias, contador de puntos a cero y mejor tiempo a cero, de existir el alias, le muestras como va su contador de tiempo y su mejor tiempo y das opción a terminar
3. El juego consta de 6 animalitos y el desafío es que en cada juego siempre el acomodo de los animalitos sea aleatorio, así como aleatorio el acomodo de los letreros con los nombres
4. El contexto del juego es animales de una granja, el niño debe arrastrar el nombre hacia el animal correspondiente, Si acierta se debe escuchar el nombre y sonido que emite el animalito y algún otro detalle que en equipo decidan que motive al niño por su acierto, de no acertar debe escucharse un sonido diferente y la etiqueta del nombre debe regresar a su lugar.
5. Por cada vez que acierta incrementar puntos y si no acierta decrementar puntos, en equipo deciden las reglas, pero debe verse en pantalla el contador de puntos.
6. Se requiere en la pantalla del juego un cronometro o reloj que indique lo que lleva jugando el niño.
7. Se requiere en la pantalla del juego la posibilidad de tocar música durante el juego y apagarla en cualquier momento.
8. En todo momento debe estar la opción de salir del juego cuando el niño quiera.
9. Al terminar el juego muestra al niño, utilizando su alias, alguna pantalla de felicitación BONITA, ESPECIAL (que motive). Esta felicitación es en una pantalla diferente a la del juego (no en la misma del juego). Dar opción a INICIAR el juego nuevamente. No olvides almacenar los datos del niño en el localStorage, actualizando su puntaje y en caso de haber hecho mejor tiempo que el que tenía almacenado entonces también actualizar su tiempo de terminación del juego
10. En alguna parte de tu juego (ustedes deciden, puede ser un botón) dar la posibilidad de créditos o autores, donde en una pantalla aparte se pueda leer los nombres de los integrantes del equipo, materia, universidad, carrera, semestre, fecha, ciudad, etc.
11. En alguna parte de tu juego (ustedes deciden, puede ser un botón) debe dar posibilidad de ver cómo va la lista de jugadores almacenados en el localStorage, ordenados del mejor tiempo al peor tiempo. Se presenta el alias, contador de puntos y tiempo de juego.

Nota importante: Puedes agregar a los animales de la granja algunos animales domésticos, o bien cambiar a animales de la selva o del bosque solo considera que necesitas animales que si tengan un sonido característico (porque hay muchos animales que no hacen sonidos 😊)

En el siguiente link esta una dinámica del juego solo representativa de la parte de drag and drog

<https://www.vedoque.com/html5/english/farm/> Ir a la opción de Drag

Requisitos de Entrega

1. Se entrega el código FUENTE de la aplicación web en un zip o rar
2. Se entrega un **video mostrando la aplicación** y **autocalificándose con la rúbrica** que la profesora les va a proporcionar.
3. El documento de Excel con la rubrica autocalificada (**OBLIGATORIA SUBIRLA AL LINK DE AULA, NO ESTA PERMITIDO COLOCAR ESTE ARCHIVO EN LA NUBE**)
4. Documento pdf con portada que incluya:
 - El link a la nube donde está el link al código y al video
 - Por integrante de equipo, reportar lo siguiente:
 - Lo que le toco hacer en el sistema
 - Lo que tuvo que investigar
 - Las conclusiones de haber realizado esta aplicación.

La Rubrica se descarga de aula virtual

Nota: Cualquier aclaración o detalle no considerado en esta redacción consultarla con la profesora.