**OBJETIVO DEL JUEGO**

* Juegas contra la CPU.
* Cada ronda, eliges una de las 3 opciones: **Muro**, **Conejo** o **Flecha**.
* Se juegan **5 rondas**.
* Gana el que tenga más victorias.
* Cada elección se acompaña de una imagen.
* Hay un **conteo regresivo** antes de elegir.
* Al final, se muestra una **tabla de resultados**.

**ESTRUCTURA DEL CÓDIGO**

El proyecto tiene **1 solo archivo HTML**, que contiene:

1. HTML (estructura visual)
2. CSS (estilo y presentación)
3. JavaScript (lógica del juego)

**ARCHIVOS NECESARIOS EN TU CARPETA**

Tu carpeta debe tener:

juego.html

muro.png

conejo.png

flecha.png

**HTML (estructura visual)**

**Menú principal**

<div id="menu">

<h1>¡Muro, Conejo o Flecha!</h1>

<button onclick="startGame()">Jugar</button>

<button onclick="exitGame()">Salir</button>

</div>

* Muestra el título del juego y 2 botones.
* Botón **"Jugar"** inicia el juego.
* Botón **"Salir"** simula cerrar (redirecciona por seguridad).

**Área del juego**

<div id="game" class="hidden">

<h2>Ronda <span id="round-number">1</span> de 5</h2>

<div id="countdown">Preparados...</div>

<div class="choices hidden" id="choices">

<img src="muro.png" onclick="playerSelect('muro')">

<img src="conejo.png" onclick="playerSelect('conejo')">

<img src="flecha.png" onclick="playerSelect('flecha')">

</div>

<div id="round-result" class="hidden">

<p id="round-text"></p>

<img id="player-img" src="">

<img id="cpu-img" src="">

</div>

<button id="start-round" onclick="startRound()">Comenzar Ronda</button>

</div>

* Muestra la ronda actual.
* Muestra el **conteo** hasta que el jugador pueda elegir.
* Las **opciones** son imágenes clicables.
* Al terminar la ronda, muestra quién ganó y qué eligió cada uno.

**Resultados finales**

<div id="results" class="hidden">

<h2>Tabla de Resultados</h2>

<table>

<thead>...</thead>

<tbody id="results-body"></tbody>

</table>

<h3 id="final-winner"></h3>

<button onclick="startGame()">Volver a jugar</button>

<button onclick="goToMenu()">Regresar al menú</button>

</div>

* Tabla que muestra qué eligió cada jugador por ronda.
* Muestra quién ganó en total.
* Permite **volver a jugar** o **regresar al menú**.

**CSS (estilos visuales)**

Los estilos hacen que el juego se vea bonito y claro. Ejemplos:

* .hidden: oculta elementos usando display: none
* img: se les da un tamaño uniforme
* .choices img:hover: hace zoom al pasar el mouse
* .count-1, .count-2, .count-3, .count-ya: estilos de colores y tamaños para el conteo visual

Ejemplo:

.count-3 { font-size: 72px; color: red; }

**JavaScript (lógica del juego)**

Aquí es donde se hace **toda la magia**. Vamos por partes:

**1. Variables**

const options = ['muro', 'conejo', 'flecha'];

const images = {

muro: 'muro.png',

conejo: 'conejo.png',

flecha: 'flecha.png'

};

let currentRound = 1;

let playerScore = 0;

let cpuScore = 0;

let results = [];

* options: lista de opciones posibles.
* images: enlaces a las imágenes locales.
* playerScore, cpuScore, currentRound, results: estado del juego.

**2. Función startGame()**

function startGame() {

document.getElementById('menu').classList.add('hidden');

document.getElementById('results').classList.add('hidden');

document.getElementById('game').classList.remove('hidden');

reset();

}

* Oculta el menú, oculta los resultados, muestra el juego y reinicia datos.

**3. Función exitGame()**

function exitGame() {

alert('Gracias por jugar. ¡Hasta la próxima!');

window.location.href = 'https://www.google.com';

}

* Redirige a Google porque los navegadores no permiten cerrar ventanas abiertas manualmente por razones de seguridad.

**4. startRound(): inicia la ronda con conteo**

function startRound() {

...

let count = 3;

const interval = setInterval(() => {

count--;

if (count === 0) {

clearInterval(interval);

document.getElementById('countdown').textContent = '¡Ya!';

updateCountdownStyle('ya');

document.getElementById('choices').classList.remove('hidden');

} else {

document.getElementById('countdown').textContent = count;

updateCountdownStyle(count);

}

}, 1000);

}

* Hace un conteo regresivo: 3, 2, 1, ¡Ya!
* Luego muestra las opciones para que el jugador elija.

**5. playerSelect(choice): cuando el jugador hace clic**

function playerSelect(choice) {

const cpuChoice = options[Math.floor(Math.random() \* 3)];

let winner = 'Empate';

if (choice !== cpuChoice) {

if (

(choice === 'muro' && cpuChoice === 'flecha') ||

(choice === 'conejo' && cpuChoice === 'muro') ||

(choice === 'flecha' && cpuChoice === 'conejo')

) {

playerScore++;

winner = 'Jugador';

} else {

cpuScore++;

winner = 'CPU';

}

}

results.push({ round: currentRound, player: choice, cpu: cpuChoice, winner });

showRoundResult(choice, cpuChoice, winner);

if (currentRound === 5) {

setTimeout(showResults, 1500);

} else {

currentRound++;

document.getElementById('round-number').textContent = currentRound;

setTimeout(() => {

document.getElementById('start-round').classList.remove('hidden');

document.getElementById('start-round').disabled = false;

}, 1500);

}

}

* La CPU elige al azar.
* Se comparan elecciones para determinar el ganador.
* Se guarda el resultado.
* Si es la última ronda, se muestra la tabla final.

**6. Mostrar resultado de la ronda**

function showRoundResult(player, cpu, winner) {

document.getElementById('player-img').src = images[player];

document.getElementById('cpu-img').src = images[cpu];

document.getElementById('round-text').textContent = `Ganador de la ronda: ${winner}`;

document.getElementById('round-result').classList.remove('hidden');

document.getElementById('choices').classList.add('hidden');

}

**7. Mostrar resultados finales**

function showResults() {

document.getElementById('game').classList.add('hidden');

document.getElementById('results').classList.remove('hidden');

const tbody = document.getElementById('results-body');

tbody.innerHTML = '';

results.forEach((res, index) => {

const row = document.createElement('tr');

row.innerHTML = `

<td>${index + 1}</td>

<td>${res.player}</td>

<td>${res.cpu}</td>

<td>${res.winner}</td>

`;

tbody.appendChild(row);

});

const final = playerScore > cpuScore ? '¡Ganaste!' :

playerScore < cpuScore ? 'Perdiste.' : 'Empate.';

document.getElementById('final-winner').textContent = `Resultado final: ${final}`;

}

* Construye dinámicamente la tabla de resultados.
* Muestra quién ganó en total.