Siete Y Media

Lenguaje de Marcas

Alejandro Vasconez Mosquera

1° DAW  CES VEGA MEDIA

Índice

[Introducción 2](#_Toc190777417)

[Explicación del juego 2](#_Toc190777418)

[Reglas 2](#_Toc190777419)

[Análisis 2](#_Toc190777420)

[Descripción 2](#_Toc190777421)

[Desarrollo 3](#_Toc190777422)

[Explicación del código 3](#_Toc190777423)

[Interfaz y Experiencia de Usuario 5](#_Toc190777424)

[CSS 5](#_Toc190777425)

[Turno de la Máquina 7](#_Toc190777426)

[Conclusión 8](#_Toc190777427)

[Reflexión 8](#_Toc190777428)

[Posibles mejoras 8](#_Toc190777429)

# Introducción

## Explicación del juego

En este se juego se usan las cartas de la baraja española (creo), descartando los 8 y 9’es; con un mínimo de 2 jugadores, uno de los jugadores actuará de banca (el que reparte cartas), y el otro jugador pedirá cartas de la banca hasta que llegue o supere los siete y medio, la banca hará lo mismo y, al final de que la banca termine de pedir cartas, se comparará la suma de cartas de ambos, gana aquel quien tenga 7 y medio, o que uno esté más cerca del 7 y medio que el otro, o que uno se haya pasado de 7 y medio y el otro no.

## Reglas

El valor de las cartas es equivalente a su número: Un tres de copas valdrá tres, un as de Reyes valdrá uno, etc.

Los sotas, caballos y reyes valdrán medio punto.

# Análisis

## Descripción

El juego funcionará de la siguiente manera: Crearé dos botones, uno para pedir y otro para plantarse. El botón de pedir concatenará cartas aleatorias de un array de barajas, además de que mostraré la suma de los valores de las cartas que se haya pedido. Cuando se llegue a siete y medio, pase de siete y medio o el jugador decida plantarse, desactivaré los botones (para evitar problemas de lógica) y será el turno de la máquina. Hará técnicamente los mismo, pero sin mostrar las cartas que escoge y solo enseñará el resultado. Esta terminará cuando se den las tres condiciones explicadas en el apartado de ‘Explicación del juego’.

# Desarrollo

## Explicación del código

Creamos una interfaz con HTML (más información sobre los id's más adelante)

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

A continuación, explicaré cómo funciona el código JavaScript:

Esta es la función 'pedir', servirá para cuando queramos pedir cartas.

Captura de pantalla de computadora

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Como ya expliqué en los comentarios, se escogerá un N° aleatorio, de ese número aleatorio, tomaré una carta y su valor de sus arrays correspondientes

Captura de pantalla de computadora

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Eliminamos las cartas que escogimos

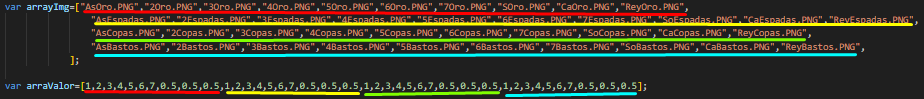


Para poder ver las cartas que escogimos, escribiremos lo siguiente



Entonces, **¿dónde se guardarán las cartas que escogemos?**

Como se puede apreciar, las imágenes de las cartas están dispuestas en la misma posición que sus valores correspondientes en el array de abajo.



Volviendo a la función 'pedir', cada vez que pedimos una carta, debemos comprobar la suma de su resultado con la función 'puedoSeguir'



La función 'puedoSeguir' funciona de la siguiente manera:

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Si hemos llegado a 7 y medio, desactivamos los botones y daremos la noticia en el documento

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

En caso contrario...

Texto

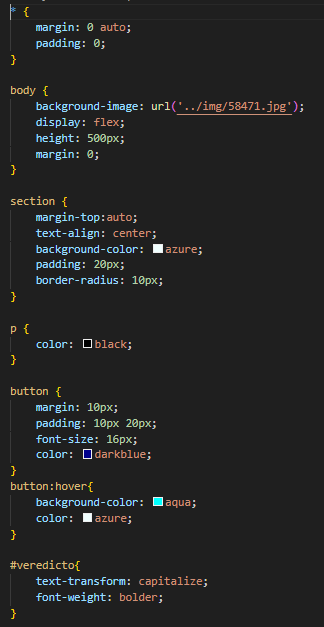
El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

La función ‘plantarse’ ya aplica a la lógica de la máquina en el juego, algo que explicaré más tarde.

# Interfaz y Experiencia de Usuario

## CSS

El código del CSS, será el siguiente:



Y se verá así:



# Turno de la Máquina

La función 'plantarse' es la siguiente…

Nota: La función **stop** la activé al inicio del programa, la inicio con el valor ‘false’.

Texto

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

Para comprobar si la máquina puede seguir, crearemos una función, la llamé ‘puedeSeguir’ (definitivamente ese nombre no causará ningún problema a futuro)

La función 'puedeSeguir' es la siguiente

Captura de pantalla de computadora

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.

# Conclusión

## Reflexión

Esta práctica ha sido bastante útil, ya que se indaga en el uso de funciones, condicionales, y modificaciones en el documento HTML, haciendo que aprendamos a utilizarlos y explotarlos para prácticas futuras.

## Posibles mejoras

Uno de los puntos que puedo sacar de esta práctica es acerca de la inteligencia de la máquina, por alguna razón, no toma todas las cartas que debería, y a veces, el puntaje llega a ser muy bajo.

Diagrama

El contenido generado por IA puede ser incorrecto.