ESTRUCTURA GENERAL

Lenguajes empleados:

HTML:

HTML es un lenguaje de marcado de hipertexto o “HyperText Markup Language” por el desarrollo de sus iniciales en inglés, básicamente este lenguaje se escribe en su totalidad con elementos, estos elementos están constituidos por etiquetas, contenido y atributos, que explicaremos de una manera más detallada en algunas líneas más abajo.

CSS:

El CSS (hojas de estilo en cascada) es un lenguaje que define la apariencia de un documento escrito en un lenguaje de marcado (por ejemplo, HTML). Así, a los elementos de la página web creados con HTML se les dará la apariencia que se desee utilizando CSS: colores, espacios entre elementos, tipos de letra, separando de esta forma la estructura de la presentación.

JavaScript:

Es un lenguaje de programación que te permite crear contenido nuevo y dinámico, controlar archivos de multimedia, crear imágenes animadas y muchas otras cosas más. (Aunque, no todo, pero es increíble lo que puedes llegar a hacer con tan sólo unas pocas líneas de código de JavaScript).

Editor empleado:

Visual Studio Code:

El editor empleado fue visual Studio Code, el cual nos facilita todo referente a las estructuras que maneja HTML y puede manejar muchos lenguajes de programación, por lo que CSS y Java Script, no fueron un problema en este editor.

Es un editor de código fuente desarrollado por Microsoft para Windows, Linux y macOS. Incluye soporte para la depuración, control integrado de Git, resaltado de sintaxis, finalización inteligente de código, fragmentos y refactorización de código. También es personalizable, por lo que los usuarios pueden cambiar el tema del editor, los atajos de teclado y las preferencias.

Estructuras empleadas:

Embed:

El elemento embed provee los medios para insertar aplicaciones externas, típica mente aquellas que requieren un plugin, en el documento. Este no ha sido nunca parte de un estándar HTML. Sin embargo, ha sido muy bien soportado por todos los navegadores del mercado y frecuentemente utilizado en múltiples sitios web, principalmente, para insertar películas de Flash. Flash en sus documentos, a pesar del hecho de que nunca ha sido reglamentario. Esto, sumado a las defectuosas e irregulares implementaciones del elemento object, ha llevado a HTML5 a incluirlo en la especificación.

Border:

Resumen. La propiedad border permite definir de golpe todos los bordes en una única regla de la hoja de estilos. Se puede utilizar border para definir el o los valores siguientes: border-width, border-style, border-color.

Style:

En JavaScript podemos utilizar la propiedad style para manipular el atributo style de un elemento HTML, o para crear uno de nuevo, o sea: estilos inline. Por ejemplo si tenemos una lista <ul>: var ul = document. querySelector("ul");

Elementos de Título:

Los elementos de encabezado implementan seis niveles de encabezado del documento, <h1> es el más importante, y <h6>, el menos importante. Un elemento de encabezado describe breve mente el tema de la sección que presenta. La información de encabezado puede ser usada por los agentes usuarios, por ejemplo, para construir una tabla de contenidos para un documento automáticamente.

Background:

La propiedad background es un atajo para definir los valores individuales del fondo en una única regla CSS. Se puede usar background para definir los valores de una o de todas las propiedades siguientes: background-attachment, color, image, position, repeat.

Head:

El elemento HTML <head> provee información general (metadatos) acerca del documento, incluyendo su título y enlaces a scripts y hojas de estilos.

Body:

El javascript se puede colocar dentro del cuerpo de una página (es decir, entre las etiquetas <body>). El JavaScript se ejecutará en el orden en que se va ejecutando el código.

Fuction:

Toda función en JavaScript es un objeto Function. Ver Function para obtener información sobre las propiedades y métodos de los objetos Function.

Las funciones no son lo mismo que los procedimientos. Una función siempre devuelve un valor, pero un procedimiento, puede o no puede devolver un valor.

If –else:

Ejecuta una sentencia si una condición especificada es evaluada como verdadera. Si la condición es evaluada como falsa, otra sentencia puede ser ejecutada.

Códigos:

Index :

HTML:

<html>

<head>

<title> Juegos en JavaScript</title>

<h1>ZONA DE JUEGOS</h1>

<link rel="stylesheet" type="text/css" href="css/jucss.css">

</head>

<body>

<h2>BIENVENIDO A LA ZONA DE JUEGOS, PRESIONA UN BOTON PARA EMPEZAR A JUGAR</h2>

<div>

<h4>MEMORAMA</h4>

<img src="memor.PNG" alt="Memorama img">

<p>El memorama es un juego de encontrar pares de cartas con la misma figura. Debes encontrar dos cartas que sean iguales. Todas las cartas están boca abajo y puedes voltear dos, si logras formar un par entonces sigues tirando si no acaba tu turno, varias personas pueden jugar y entre más, es más divertido.</p>

<a href="http://infocbtis.info/Mem/">CLICK AQUI PARA JUGAR</a>

</div>

<div>

<h4>RacingCar</h4>

<img src="carr.PNG" alt="Carros img">

<p>RacingCar es un juego de carreras en el que inicias en ultimo lugar y tienes que aumentar posiciones para obtener la victoria. deberas presionar la flecha de arriba para avanzar y las de los lados para evitar a tus oponentes y revasarlos.</p>

<a href="car.html">CLICK AQUI PARA JUGAR</a>

</div>

<div>

<h4>SpaceShip</h4>

<img src="nave.PNG" alt="CARR img">

<p>En este juego debes mantener la nave espacial a flote para escapar de unos hexagonos anaranjados invasores, el juego acaba cuando eres tocado por alguno de estos más de una vez, puede ser util para aumentar la estrategia y la agilidad del jugador.</p>

<a href="space.html">CLICK AQUI PARA JUGAR</a>

</div>

<div>

<h4>Pokemon</h4>

<img src="pokemon.PNG" alt="Memorama img" width="180" height="220">

<p>En este juego de pokemon debes aayudar al entrenador a recolectar todas las Pokebolas exparcidas por el campo, para de tal modo obtener velocidad, no hay límite de tiempo, por lo que es un buen juego para pasar el rato y desaburrirse un poco</p>

<a href="pokemon.html">CLICK AQUI PARA JUGAR</a>

</div>

<audio autoplay>

<source src="musica.ogg" type="audio/ogg">

<source src="musica.mp3" type="audio/mpeg">

</audio>

</body>

</html>

CSS:

\*{

margin: 0;

padding: 0;

}

h1{

color: blueviolet;

font-size: 50px;

text-align: center;

background: #ccc;

}

h2{

color: rgb(0, 39, 112);

text-align:center;

background: #ccc;

}

h4{

color: blueviolet;

font-size: 25px;

text-align: center;

background: #00d9ff;

}

div{

height:250px;

background: rgb(106, 192, 132);

margin: 20px 50px;

padding: 30px;

border: 10px solid #000;

display: inline-block;

}

p{

color: rgb(0, 0, 0);

text-align: right;

font-family: 'Times New Roman', Times, serif;

font-size:20px;

font-weight:normal;

text-align:center;

text-decoration:none;

}

a{

font-size: 20px;

text-decoration: none;

margin:10px 20px;

display: inline-block;

background: #5f006b;

color:#fff;

padding: 10px 20px;

}

img{

width: 250px;

height: 200px;

display: block;

border-radius: 5px;

float: right;

}

body{

background-image: url(https://images.hdqwalls.com/download/tetris-abstract-3840x2400.jpg);

background-position: center;

background-attachment: fixed;

color: #fff;

}