

Documentació Tècnica

Escape Room

Andreu Garcia Casali
Curs: 2n CFGS DAW

ÍNDIX

1. DESCRIPCIÓ GENERAL DE PROJECTE	3
2. FUNCIONALITAT	3
3. ESTRUCTURA	3
4. REQUISITS DEL SISTEMA	3
5. INSTAL·LACIÓ I CONFIGURACIÓ	4
6. ÚS DEL PROJECTE	4
6.1. INSTRUCCIONS DEL JOC	4
7. ACTUALITZACIÓ	4
8. REFERÈNCIES	4

1. DESCRIPCIÓ GENERAL DE PROJECTE

El projecte consisteix en una aplicació d'un Escape Room implementat amb HTML, CSS i JavaScript. El propòsit del projecte és proporcionar una experiència interactiva de joc on els usuaris puguin jugar a una aplicació amb diferents proves a superar. L'aplicació inclou funcionalitats com registre d'usuaris, sistema de pistes, comptadors d'intents i errors, un cronòmetre general, límit de temps i puntuacions.

2. FUNCIONALITAT

La funcionalitat principal del projecte és permetre als usuaris jugar a una aplicació amb l'objectiu de superar una serie de proves. Els usuaris, primerament es registren i després poden elegir entre 2 dificultats a jugar. L'aplicació inclou un boton per poder veure el manual d'instruccions, un botó per poder veure la classificació i un altre per poder modificar el teu perfil.

3. ESTRUCTURA

El projecte segueix una estructura HTML bàsica amb seccions per mostrar informació sobre les proves a superar, amb un boton a la dreta per generar piste si fos necessari. El CSS proporciona estils visuals, i el JavaScript maneja la lògica de les proves, incloent el maneig d'un cronòmetre general i les interaccions amb l'usuari.

4. REQUISITS DEL SISTEMA

Per executar el projecte, es requereix un navegador web que admiteixi les tecnologies web estàndard (HTML, CSS, JavaScript), per exemple Google Chrome o Firefox. No s'especifica una versió específica del navegador. A més, el projecte utilitza JavaScript per a la lògica del joc, pel que s'espera que el navegador tingui habilitat JavaScript.

5. INSTAL·LACIÓ I CONFIGURACIÓ

Per utilitzar el projecte, no es necessiten cap requisits en concret, simplement cal obrir l'arxiu HTML en un navegador web compatible. S'ofereix una serie de botons on es pot elegir la dificultat de les proves, un botó per veure la taula de classificació i un altre per poder veure les instruccions de cada prova i un menú per poder registrar-se i iniciar sessió.

6. ÚS DEL PROJECTE

L'Escape Room és una aplicació la qual consisteix en que els usuaris s'han de registrar per poder jugar, després d'això consisteix en superar les proves en el menys temps possible.

6.1. INSTRUCCIONS DEL JOC

Les instruccions de l'Escape Room es troben en el boto de manual del joc. És necessari iniciar sessió per poder veure el contingut.

7. ACTUALITZACIÓ

El projecte s'envia en el punt finalitzat de la fase 3.

8. REFERÈNCIES

Referències agafades de pàgines oficials d'internet com w3schools, pàgines web de documentació de javascript i apunts de classe.