

Documentació Tècnica

Hotel Management System

ÍNDICE

1. DESCRIPCIÓ GENERAL DE PROJECTE	3
2. FUNCIONALITAT	3
3. ESTRUCTURA	3
4. REQUISITS DEL SISTEMA	3
5. INSTAL·LACIÓ I CONFIGURACIÓ	3
6. ÚS DEL PROJECTE	4
El joc del penjat és una aplicació la qual consisteix en que els usuaris han d'endevinar una paraula oculta seleccionant lletres del teclat. A continuació, es detallen les instruccions per jugar i s'expliquen elements clau de l'experiència de joc.	4
6.1. INSTRUCCIONS DEL JOC	4
7. ACTUALITZACIÓ	5
8. REFERÈNCIES	5

1. DESCRIPCIÓ GENERAL DE PROJECTE

El projecte consisteix en una aplicació del joc del penjat implementat en HTML, CSS i JavaScript. El propòsit del projecte és proporcionar una experiència interactiva de joc on els usuaris puguin endevinar una paraula seleccionant lletres del teclat. L'aplicació inclou funcionalitats com un cronòmetre, límit de temps, comptadors d'intents i errors, així com la possibilitat de seleccionar categories temàtiques.

2. FUNCIONALITAT

La funcionalitat principal del projecte és permetre als usuaris jugar al joc del penjat. Els usuaris seleccionen lletres del teclat per endevinar una paraula, amb límits de temps i intents. El joc inclou la lògica per verificar les lletres seleccionades, portar un seguiment del temps i mostrar un pop-up al final del joc amb les estadístiques.

3. ESTRUCTURA

El projecte segueix una estructura HTML bàsica amb seccions per mostrar informació sobre els intents restants, la paraula a endevinar, el teclat de lletres, botons d'inici i selecció de categoria, un cronòmetre i un pop-up amb el resultat de les estadístiques del joc. El CSS proporciona estils visuals, i el JavaScript maneja la lògica del joc, incloent el maneig del temps i les interaccions amb l'usuari.

4. REQUISITS DEL SISTEMA

Per executar el projecte, es requereix un navegador web que admeti 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 un botó d'inici ("Començar") per començar una nova partida, amb un botó on es pot seleccionar la categoria preferida.

6. ÚS DEL PROJECTE

El joc del penjat és una aplicació la qual consisteix en que els usuaris han d'endevinar una paraula oculta seleccionant lletres del teclat. A continuació, es detallen les instruccions per jugar i s'expliquen elements clau de l'experiència de joc.

6.1. INSTRUCCIONS DEL JOC

6.1. INICI DEL JOC

- Per començar una nova partida, s'ha de fer clic al botó "Començar".
- Seleccioneu una categoria temàtica de la llista desplegable, com "Animals," "Països," "Ciutats," "Professions" o "Esports."

6.2. ELEMENTS DE LA INTERFÍCIE

- **Cronòmetre:** El joc compta amb un cronòmetre que mostra el temps transcorregut durant la partida. La compte enrere també indica el temps límit per a cada jugada.
- **Comptador d'Intents:** Es visualitza el nombre d'intents disponibles per endevinar la paraula. Aquest comptador disminuirà amb cada lletra incorrecta seleccionada.
- **Paraula a Endevinar:** Es mostra una representació inicial de la paraula oculta amb espais en blanc que indiquen la quantitat de lletres.
- **Teclat de Lletres:** Podeu seleccionar lletres del teclat per intentar endevinar la paraula. Les lletres seleccionades es ressaltaran com a correctes o incorrectes, amb el color corresponent.

6.3. LÍMIT DE TEMPS

- Cada torn té un límit de temps. Si no seleccioneu una lletra dins d'aquest límit, perdreu un intent.
- El temps restant per a cada torn es mostra a la secció del cronòmetre i s'actualitza en temps real.

6.4. COMPTADOR D'INTENTS I ERRORS

- El joc comença amb un nombre específic d'intents disponibles, generalment 7.
- Amb cada lletra incorrecta seleccionada, disminueix el comptador d'intents.
- S'ofereix informació sobre el nombre d'errors comesos a la pantalla del joc.

6.5. ENDEVINAR PARAULA

- Intenta endevinar la paraula seleccionant lletres del teclat.
- Les lletres correctes es revelaran a la paraula, i les incorrectes es registraran com a errors.

6.6. RESULTAT DEL JOC

- El joc pot acabar de dues maneres:
 - **Victoria:** Endevines la paraula correctament abans d'esgotar els intents disponibles.
 - **Derrota:** Esgotas tots els intents sense endevinar la paraula.

6.7. POP-UP DE RESULTATS

- Al final del joc, es mostrarà un pop-up amb el resultat.
 - En cas de victòria, es felicita el jugador i es mostraran estadístiques, incloent la paraula endevinada, els errors comesos i el temps empleat.
 - En cas de derrota, es revelarà la paraula oculta.

6.8. REINICIAR EL JOC

- Per iniciar una nova partida després de la victòria o la derrota, podeu fer clic al botó x del pop-up i llavors al botó de "Començar."

6.9. HISTORIAL D'ESTADÍSTIQUES

- Si s'ha endevinat la paraula, al final de la partida es guarda un historial d'estadístiques, incloent paraula endevinada, errors i temps.

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.