



# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE AGUASCALIENTES

TEMA:

*"Análisis del código."*

NOMBRE ESTUDIANTE:

Talamantes Castañeda Ángela María

MATRÍCULA:

191243.

CARRERA/AULA/GRADE/GRUPO:

IDGS ~ Aulas2, 9ºA.

PROFESOR:

Luis Fernando Perea Galloso.

MATERIA:

Optativa

## LINK REPOSITORY:

[https://github.com/AngelaMTC/GAME\\_Optativa](https://github.com/AngelaMTC/GAME_Optativa)

## CHANGES IN THE CODE:

1. Cambio de fuente de letra:

```
//Estilo del enemigo:  
draw(context) {  
  context.fillStyle = "red";  
  context.fillRect(this.x, this.y, this.width, this.height);  
  context.fillStyle = "black";  
  context.font = "20px Times Roman";  
  context.fillText(this.lives, this.x, this.y);  
}  
}
```

2. Cambio de plantilla:

```
class BackGround {  
  constructor(game) {  
    this.game = game;  
    this.image1 = document.getElementById("layer1");  
    this.image2 = document.getElementById("layer2");  
    this.image3 = document.getElementById("layer3");  
    this.image4 = document.getElementById("layer4");  
  }  
}
```

3. Mensaje al ganar:

```
if (this.game.score > this.game.winningScore) {  
  message1 = "¡Felicidades!";  
  message2 = "Has ganado.";  
}
```

4. Mensaje al perder:

```
} else {  
  message1 = "GAME OVER";  
  message2 = "Has perdido, inténtalo de nuevo.";  
}
```

5. Cambio de munición: (línea 269 en la clase: Game):

```
this.ammo = 10;
```

6. Cambio de la duración del juego:

```
//Tiempo de duración del juego:  
this.timeLimit = 10000;
```

7. Más vidas para el enemigo:

```
//Configuración de enemigo:  
class Enemy {  
  constructor(game) {  
    this.game = game;  
    this.x = this.game.width;  
    this.speedX = Math.random() * -1.5 - 0.5;  
    this.markedForDeletion = false;  
    this.lives = 8;  
    this.score = this.lives;  
  }  
}
```

8. Color de proyectil:

```
//Estilo del proyectil:  
draw(context) {  
  context.fillStyle = "#41babf ";  
  context.fillRect(this.x, this.y, this.width, this.height);  
  this.projectiles.forEach(projectile => {  
    projectile.draw(context);  
  });  
}
```

9. Velocidad del jugador:

```
update() {  
  this.y += this.speedY;  
  if (this.game.keys.includes("ArrowUp")) {  
    this.speedY = -2;  
  } else if (this.game.keys.includes("ArrowDown")) {  
    this.speedY = 2;  
  }  
}
```

```
} else {  
    this.speedY = 0;  
}
```

10. Velocidad del proyectil (línea 44, clase Proyectil, función update):

```
//Rapidez del proyectil:  
this.speed = 2;
```