### 

### **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE AGUASCALIENTES**

Tema:

*“Análisis del código.”*

Nombre Estudiante:

Talamantes Castañeda Ángela María.

Matrícula:

191243.

Carrera/Aula/Grade/Grupo:

IDGS ~ Aulas2, 9°A.

Profesor:

Luis Fernando Perea Galloso.

Materia:

Optativa.

LINK REPOSITORY:

<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*);

    }

  }

1. 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");

1. Mensaje al ganar:

*if* (*this*.*game*.*score* *>* *this*.*game*.*winningScore*) {

          message1 *=* "¡Felicidades!";

          message2 *=* "Has ganado.";

1. Mensaje al perder:

} *else* {

          message1 *=* "GAME OVER";

          message2 *=* "Has perdido, inténtalo de nuevo.";

        }

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

*this*.*ammo* *=* 10;

1. Cambio de la duración del juego:

*//Tiempo de duración del juego:*

*this*.*timeLimit* *=* 10000;

1. 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*;

    }

1. 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);

      });

    }

1. 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;

      }

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

*//Rapidez del proyectil:*

*this*.*speed* *=* 2;