### 

### **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE AGUASCALIENTES**

Tema:

*“Memorama Pt.2.”*

Nombre Estudiante:

Talamantes Castañeda Ángela María.

Matrícula:

191243.

Carrera/Aula/Grade/Grupo:

IDGS ~ ICarniage, 10°A.

Profesor:

Luis Fernando Perea Galloso.

Materia:

Optativa.

LINK:

Repository: <https://github.com/AngelaMTC/MemoryGame_OI>

Pages: <https://angelamtc.github.io/MemoryGame_OI/>

Método que muestra la alerta indicando que el jugador ha perdido; después de mostrarla, se reinicia el juego:

*failed*() {

*Swal*.*fire*({

                title: "You lost",

                html: `

            <img class="img-fluid" src="./img/gameover.jpg" alt="Perdiste">

            <p class="h4">Agotaste tus intentos</p>`,

                confirmButtonText: "Jugar de nuevo",

                allowOutsideClick: false,

                allowEscapeKey: false,

            })

            .*then*(*this*.*restartGame*)

    },

Mostrar alerta de victoria y reiniciar juego:

*victory*() {

*Swal*.*fire*({

                title: "¡Ganaste!",

                html: `

            <img class="img-fluid" src="./img/ganaste.png" alt="Ganaste">

            <p class="h4">Muy bien hecho</p>`,

                confirmButtonText: "Jugar de nuevo",

                allowOutsideClick: false,

                allowEscapeKey: false,

            })

            .*then*(*this*.*restartGame*)

    },

Método que indica si el jugador ha ganado:

*winner*() {

*return* *this*.*memorama*.*every*(array *=>* *array*.*every*(image *=>* *image*.*sucess*));

    },

Aumenta un intento y verifica si el jugador ha perdido:

*attemptIncrease*() {

*this*.*attempts++*;

*if* (*this*.*attempts* *>=* maxAttempts) {

*this*.*failed*();

        }

    },