
Juego de las pelotas

IES La Sénia



Índice

1 El juego de las pelotas

1

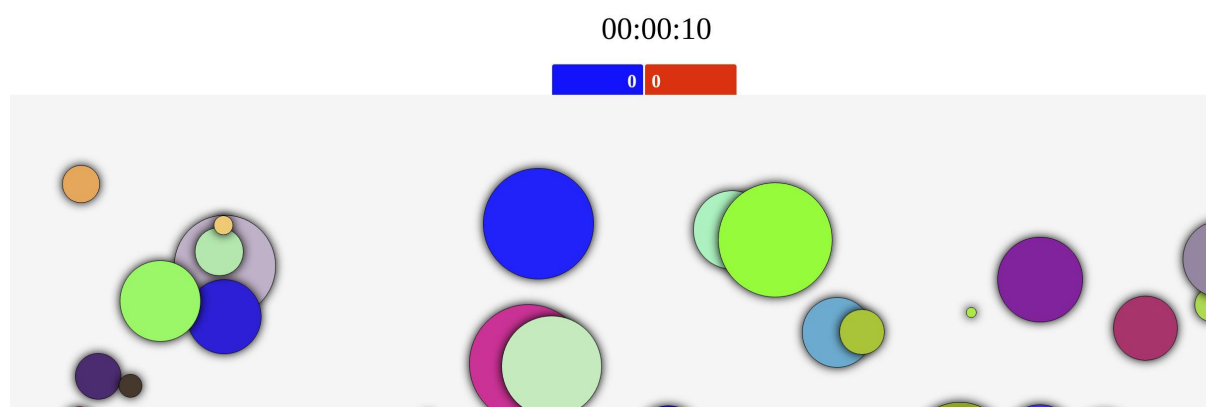
1 El juego de las pelotas

El juego consiste en eliminar todas las pelotas o aquellas de un color que nos indique la máquina en el mínimo tiempo posible.

El juego comenzará con la elección de modo y el número de pelotas que se dibujarán en la pantalla. Estas pelotas serán de colores, tamaños y posición aleatorios.



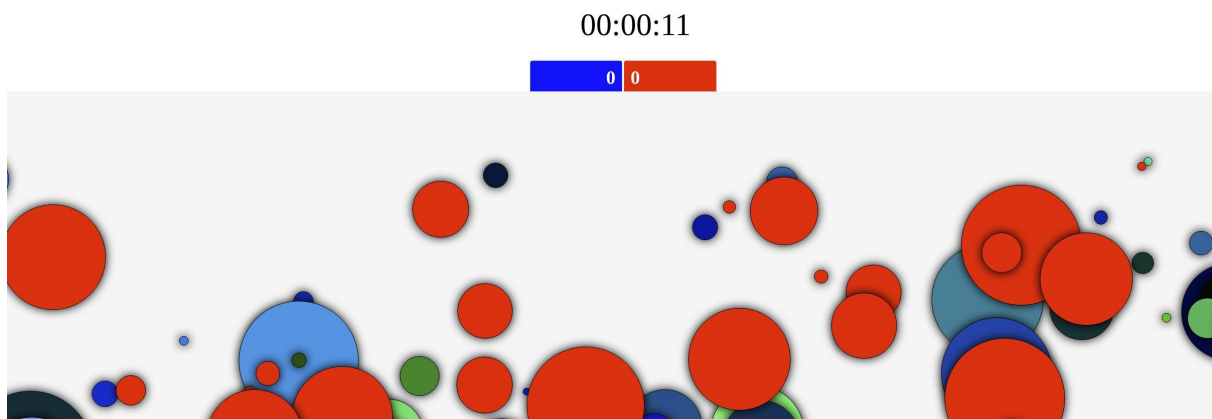
Si elegimos el modo “Eliminar todas las pelotas”, aparecerán en la pantalla tantas pelotas como hayamos seleccionado en el **<select>** de la parte superior, donde indica “Selecciona el número de pelotas”, y el cronómetro comenzará a contar.



Si elegimos el otro modo, nos indicará el color a eliminar, y después generará el 50% de pelotas del color indicado, pero de tamaño y posición aleatorios, y el otro 50% de un color también aleatorio.



Hay que tener presente que los colores que nos puede indicar la máquina será rojo, verde o azul, y para evitar confusión, estos colores serán eliminados de la gama de colores del resto de pelotas. Por ejemplo, si la que nos toca es la roja, los colores que genere la máquina serán, por ejemplo, como el siguiente, "#00F426".



También hay que tener en cuenta, que las pelotas del color indicado, nunca podrán ser ocultadas por el resto de pelotas de color aleatorio.

Una vez finalizada la partida, aparecerá un cartel que nos indicará, o bien, el número de pelotas eliminadas y en cuantos SEGUNDOS, si hemos elegido el modo “Eliminar todas las pelotas”.



O bien, el número de pelotas eliminadas, cuantas del color indicado, y en cuantos SEGUNDOS, si hemos

elegido el modo “Eliminar un solo color”.

00:00:08

5 1

Has eliminado 6 pelotas, 5 de color rojo, en 8 segundos

NOTA:

- Podéis añadir código HTML y CSS, nunca eliminar. El código JS podéis modificarlo, incluso eliminarlo si lo consideráis.
- La clase `.ocultar` nos permitirá eliminar las pelotas.
- La clase `.pelota`, dará a las pelotas creadas las características necesarias, pero no posición, ni color, ni tamaño.
- Las clases `.rojo`, `.verde` y `.azul`, indicarán el color de la pelota a eliminar en el modo “Eliminar un solo color”.
- Los estilos para darle tamaño, posición y color a las pelotas, exceptuando el color de las pelotas elegidas por la máquina, para lo que utilizaremos las clases indicadas, se establecerá mediante atributos en el elemento correspondiente.

Pasos a tener en cuenta

1. Añadir un botón que al pulsarlo cree una pelota (DIV de la clase `“.pelota”`) de un tamaño aleatorio, un color aleatorio, y en una posición aleatoria.
2. Crear una cajita de texto de tipo numérico, en la que pongamos un número, y al pulsar al botón, cree tantas pelotas como ponga en la cajita.
3. Sustituir la cajita por un select que nos permita elegir la cantidad de pelotas a crear (10, 50, 100, 200, 500).
4. Añadir 3 radiobuttons cada uno referente a un color (rojo, clase `“.rojo”`, verde, clase `“.verde”` y azul, clase `“.azul”`). Y al pulsar al botón, cree tantas pelotas de ese color como indique el select.
5. Que al pulsar al botón cree el primer 50% de pelotas de color aleatorio, y el segundo 50% de pelotas del color indicado.
6. Añadir a cada pelota un evento (dblclick) para que al pulsarlo, se les añada la clase `“.ocultar”`.
7. Leerse el código de “El juego de las pelotas”, analizarlo e intentar incluir lo desarrollado en los puntos anteriores en el programa.

Ánimo!!