

Ejercicio JavaScript: Scape Room

Enunciado:

Vais a crear un juego basado en pistas (Scape Room). Se muestran imágenes en la pantalla y un texto que da las pistas para pasar a la siguiente pantalla. Haciendo click en el lugar correcto, se pasa a la siguiente escena.

Trabjaréis en grupos.

Se os proporcionan dos escenas completas (1 y 2) y otras dos sin terminar (3 y 4).

Tendréis que terminar las escenas incompletas y crear nuevas escenas.

¿Qué se necesita para elaborar este Scape Room?

Lenguajes utilizados

- HTML, CSS y JavaScript

Recursos utilizados

- Fuente: <https://www.fontspace.com/comic-kids-font-f103686>
- Imágenes: <https://dream.ai/>

Entornos utilizados:

- Gimp para manipulación de imágenes
- Visual Studio Code como entorno de desarrollo
- Navegador para producción
- Inspector del Navegador como entorno de desarrollo

Storyboard del ejercicio:

Escena1:

- Escenario: Mansión abandonada
- Texto:

Tu perro Togo se ha escapado cuando paseabas por el bosque.
Oh, no !!, ha entrado en la mansión abandonada.
Ve a buscarle: Entra en la mansión.
- Triggers: Si hacen click en la puerta principal cambia a escena 2

Escena2:

- Escenario: Sótano oscuro e interruptor oscuro.
- Texto:

Oyes a Togo en el sótano.
Al bajar, se cierra la puerta y te quedas a oscuras.
Busca un interruptor.

- Triggers: Si hacen click en el interruptor, cambia a escena 3

Escena 3:

- Escenario: Sótano iluminado y pata de Togo. El interruptor se ve bien, pero está desactivado.
- Texto:

Ahora que ves bien, puedes buscar a Togo
¿Dónde puede estar?
- Triggers: Tenéis que añadir el siguiente trigger - Si se hace click en la pata de Togo, se cambia a escena 4.

Escena 4:

- Escenario: Sótano iluminado con Togo en la alfombra (y ocultando la pata de Togo). Tenéis que añadir el código para que desaparezca la pata y aparezca Togo. El interruptor continúa bien visible y desactivado.
- Texto: Tenéis que mostrar el siguiente texto:

Togo!! Menos mal que estás bien!!
Pero... Estamos encerrados!!
Hay que buscar una forma de salir de aquí
- Triggers: Cread un nuevo trigger que lleve a la siguiente escena.

Escena 5: (de vuestra invención)

- Escenario: Podéis mantener el sótano iluminado o mostrar otra escena obtenida de Wombo Dream. Podéis añadir uno o más objetos que disparen eventos si deseáis añadir más escenas.
- Texto: Inventad el texto que queráis para continuar la historia.
- Triggers: Podéis añadir triggers y diseñar nuevas escenas.

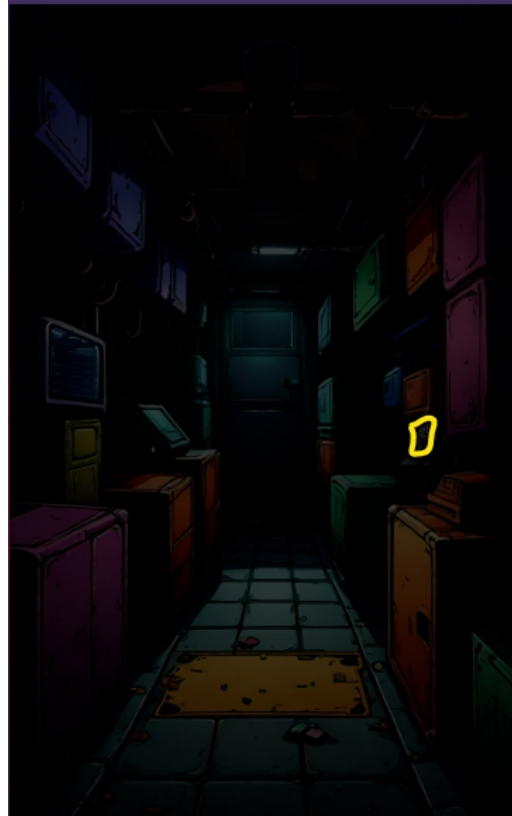
(Puedes ver las imágenes en la siguiente página)

ESCENA1



Tu perro Togo se ha escapado cuando paseabas por el bosque.
Oh no !!, ha entrado en la mansión abandonada.
Ve a buscarle: Entra en la mansión.

ESCENA2



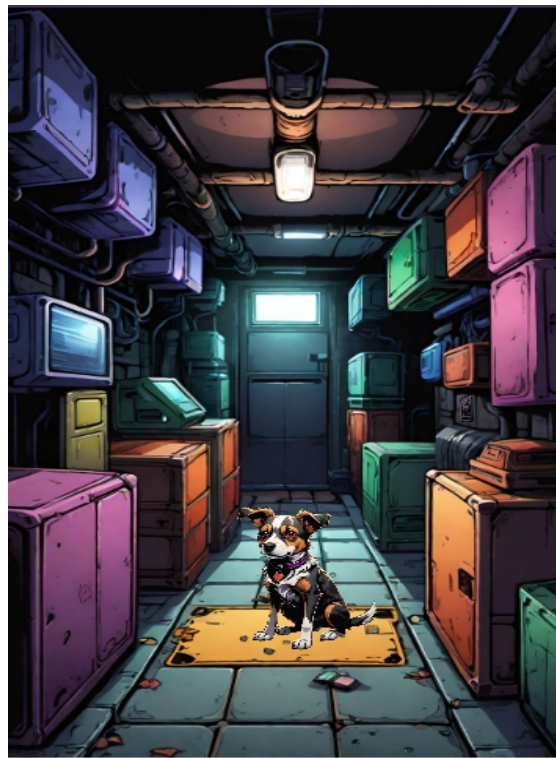
Oyes a Togo en el sótano.
Al bajar, se cierra la puerta y te quedas a oscuras.
Busca un interruptor

ESCENA3



Ahora que ves bien, puedes buscar a Togo
¿Dónde puede estar?

ESCENA4



- Togo!! Menos mal que estás bien!!
- Pero... Estamos encerrados!!
- Hay que buscar una forma de salir de aquí...