

**¡Bienvenidos a La Salle  
Dungeon! ¡Pon tus  
habilidades a prueba y  
enfrentate a los peligros de  
sacarte una carrera en La  
Salle!**



### **Pantalla de juego**

Tu pantalla está formada por varios elementos del juego.

- Menú superior: Tiene las opciones de 'Nueva partida', 'Cargar partida', 'Guardar partida', 'Salir sin guardar', información del jugador y activar/desactivar la música del juego.
- Barra de información: muestra la información actual del jugador respecto a los puntos y nivel de experiencia que tiene, los puntos de defensa, los puntos de ataque y la vida restante.
- Mapa: mini-mapa del juego donde se muestra la posición y orientación del jugador y los lugares por donde ha pasado.
- Equipo: Muestra los objetos que tienes y la información de estos. Los objetos que recojas se guardarán en la mochila y, para poder usarlos, arrástralos hasta una de las dos manos.
- Visor: Muestra la visión del jugador. Al ser unas mazmorras muy oscuras sólo se puede ver la casilla de enfrente.
- Consola: Muestra y deja grabados mensajes que explican lo que va sucediendo en el juego. Además incluye la hora en la que se ha mostrado el mensaje.
- Controles: Haciendo click en estos te podrás desplazar adelante (arriba), atrás (abajo), girar a la izquierda (izquierda), girar a la derecha (derecha) o avanzar dos casillas de golpe (saltar).
- Lucha: Se muestra cuando estás enfrente a un enemigo y muestra la información de ese enemigo, el estado de la lucha y te permite realizar las acciones de lucha.

### **Iniciar partida**

Para iniciar partida, haz click en 'Nueva Partida', introduce el nombre de la partida y selecciona un avatar.

Si se quiere iniciar una nueva partida cuando ya se está jugando una, hay que salir sin guardar y a continuación iniciar una nueva partida.

**Cargar partida**

Para cargar una partida anteriormente guardada, haz click en 'Cargar partida' y selecciona el slot en el que estaba guardada.

Si se quiere cargar una partida cuando ya se está jugando una, hay que salir sin guardar y a continuación cargar la partida.

**Guardar partida**

Para guardar la partida, haz click en 'Guardar Partida' y selecciona el Slot en el que deseas guardarla. Si el slot que quieres usar está previamente ocupado, haz click en ese slot para eliminar su contenido y a continuación vuelve a seleccionarlo para guardar tu partida.

Como es natural, solo se puede guardar una partida si se está jugando previamente en una.

**Salir sin guardar**

Si quieres abandonar tu partida actual sin guardar los cambios para volver al inicio de la página, haz click en 'Salir sin guardar'.

**Información del jugador**

Una vez iniciada una partida, puedes cambiar el nombre de jugador y el avatar haciendo click en el icono del jugador.

**Volumen**

¡No te olvides de jugar con la fantástica música de LaSalleDungeon! Haz click en el altavoz de la parte superior derecha para activar o desactivar la melodía.

**Moverte por el mapa**

Cuando hayas iniciado una partida podrás empezar a moverte por el mapa de juego. Para ello usa los controles de la derecha y guíate con el minimapa de la izquierda.

Sólo puedes avanzar por los pasillos, no puedes atravesar paredes, ni un enemigo sin haberlo derrotado previamente. También debes saber que mientras estés luchando contra un enemigo no podrás usar los controles.

**¿Qué me encontraré en el mapa?**

A medida que vayas avanzando por el mapa te encontrarás distintas sorpresas, algunas buenas, otras no tanto...

Puedes encontrarte objetos, bonificaciones, puertas, portales y enemigos.

**Objetos**

Estos te ayudarán a completar tu viaje por el juego. Cuando encuentres un objeto solo necesitas pasar por encima de éste para guardarlo en tu mochila.

Cuando éste en tu mochila, arrástralo hasta una de las manos para poder usarlo. Los objetos suman puntos de defensa y ataque, pero tienen una durabilidad.

Cada vez que los uses gastarán un punto de durabilidad. El objeto "Justificante médico" tiene una característica especial y es que te permite huir en medio de una lucha contra un enemigo.

**Bonificaciones**

Puedes encontrarte bonificaciones de puntos de experiencia por el camino. Una vez los encuentres, solo necesitas pasar por ellos para conseguir esos puntos XP extras.

**Puertas i portales**

Estos te permiten cambiar de mapa. Para ganar debes atravesar todos los mapas, desde el -3 hasta el -1 para llegar al nivel 0. Las puertas permiten subir un nivel de mapa.

!Ojo con los portales (aparece "Has perdido tu expediente por un error administrativo"), estos te llevarán de vuelta al mapa -3!

Para atravesarlos, solo necesitas estar encima de una casilla de tipo puerta o portal.

**Enemigos**

¡Cuidado con ellos! Son los que quieren impedir que consigas tu graduado. Sabes a quienes me refiero, ¿verdad? Efectivamente, los profesores.

Estos te bloquean el paso y para pasar por ellos debes derrotarlos mediante la lucha.

**Lucha**

Cuando estás enfrente a un enemigo puedes iniciar una lucha con éste haciendo click en '¡Empezar lucha!' en el panel de Lucha. La lucha se desarrolla por rondas.

Primero ataca el jugador. En las rondas en las que ataca el jugador, si el número de puntos de ataque supera al número de puntos de defensa del enemigo, se le restará la diferencia a la vida del enemigo. Si no supera esos puntos, no se restará vida.

Para continuar la lucha, haz click en 'Siguiente turno'. A continuación, ataca el enemigo. En las rondas en las que ataca el enemigo el jugador tiene la posibilidad de esquivar su ataque. Se le pregunta al jugador qué parte quiere protegerse (cabeza, torso o piernas).

Si el jugador acierta dónde le ataca el enemigo (es aleatorio), no se le restarán puntos de vida. Si no lo acierta, se aplicará la misma lógica que en la ronda anterior y si el ataque del enemigo supera la defensa del jugador, se le restará la diferencia en los puntos de vida.

La lucha sigue ronda a ronda hasta que el enemigo o el jugador mueren o el jugador usa el 'Justificante médico' y huye de la lucha. Si el enemigo muere, el jugador absorberá los puntos de experiencia de éste y se quedará con sus objetos.

Si el jugador muere, se termina la partida. Si se huye usando el justificante, el enemigo seguirá vivo y el jugador necesitará volver y vencerle para poder pasar por él.

**Fin del juego**

Una vez hayas derrotado al Final Boss (Xavier Senmartí) y hayas atravesado la ultima puerta del mapa -1, llegarás al nivel 0 y habrás superado LaSalle Dungeon, ¡consiguiendo así tu graduado!

Ahora solo te faltará conseguir un trabajo decente, ¡buena suerte!

## **Rúbrica**

A continuación se describe la implementación que se ha hecho de cada punto de la rúbrica del enunciado.

-----  
**Movimiento**

- Además añade nuevos.

-----  
Se ha implementado el movimiento nuevo de saltar, que tiene la funcionalidad de hacer que el jugador avance dos casillas.

-----  
**Objetos físicos**

- Además añade nuevas características a los objetos.

-----  
Se ha añadido una nueva característica a los objetos, que es la durabilidad. Ésta disminuye en una unidad cada vez que el jugador usa el objeto. Es decir, teniendo el objeto en la mano, se reduce la durabilidad en una unidad en cada turno de lucha con un enemigo.

Nota:

La durabilidad se reduce en todos los turnos, excepto en el caso de que el jugador consiga esquivar el golpe.

-----  
**Lucha**

- Además añade nuevas funcionalidades como huir, esquivar...

-----  
Se han añadido dos nuevas funcionalidades:

- Huir: el objeto "Justificante médico" tiene la característica especial de que te permite huir en medio de una lucha contra un enemigo.

- Esquivar: el jugador puede seleccionar qué parte del cuerpo quiere proteger (cabeza, torso o piernas) y, si acierta, esquiva el golpe y no reduce su vida ni la durabilidad de los objetos que utiliza.

-----  
**Nivel / XP**

- Además añade nuevas funcionalidades.

-----  
Puedes encontrarte bonificaciones de puntos de experiencia por el camino. Una vez los encuentres, solo necesitas pasar por ellos para conseguir esos puntos XP extras.

-----  
**Jugabilidad**

- Además, añade distintos objetos y enemigos, con características diferentes los unos a los otros.

-----  
Existen los siguientes enemigos, con características diferentes los unos a los otros:

- LSMaker
- Profesores
  - o Daniel
  - o Emiliano
  - o Eva
  - o Guillem
  - o Ignasi
  - o Jose Antonio
- Final boss: Xavi Senmartí. Al ganar al final boss has ganado la partida y obtienes la carrera.

Existen los siguientes objetos, con características diferentes los unos a los otros:

- Portátil
- Soldador
- Calculadora
- USB
- Justificante médico

Todos los objetos pueden ser utilizados como armas (hay que arrastrarlos hacia una de las dos manos).

-----

Información de datos del jugador y estado de la partida.

- Además muestra información adicional a la básica (porcentajes, número de enemigos muertos...)

-----

La consola muestra todo lo que está pasando en todo momento, por ejemplo, muestra el número de enemigos muertos.

-----

Diseño

- Además añade animaciones y efectos (visuales y/o sonoros).

-----

Se han añadido multitud de animaciones visuales, como los modals, que aparecen con efectos de desvanecer, o el panel de luchar, que aparece con un efecto de deslizar.

Como efecto sonoro hemos añadido música (se activa y se desactiva con el botón superior derecho).

-----

Nivel mazmorra

- Además cambia de nivel a niveles más allá del contiguo.

-----

Los portales (aparece "Has perdido tu expediente por un error administrativo") llevan desde el mapa -1 de vuelta al mapa -3.

## TECNOLOGIA

### API

- Envía y recibe y hace tratamiento de los códigos devueltos.

Se gestionan todos los códigos de error mediante "success" y "error". "Success" se activa al detectar los siguientes códigos de error: `status >= 200 && status < 300 || status === 304`).

### JSON

- Hace uso de los datos tratados.

Sí.

### SASS

- El código SCSS contiene lógica de programación (condicionales, mixins, variables...)

Se han utilizados variables, condicionales, mixins, etc.

### JavaScript

- Utiliza una librería JavaScript

Se han utilizado las siguientes librerías: jQuery, SweetAlert, Moment.js, Interact.js y FontAwesome.

### HTML5

- Valida W3 sin errores, aunque se aceptan warnings o infos.

Sí.

### Gulp

- Existe el archivo de configuración gulp y las tareas están bien configuradas.

La tarea "default" realiza las siguientes acciones:

1. Coge todos los .html de src y los copia a build
2. Coge todos los .css de src / css y los copia a build / css
3. Coge todos los .png, .gif y .jpg de src / media / images y los copia a build / media / images
4. Coge todos los .js de src / js y los copia a build / js
5. Coge todos los .js de src / vendors / \* / y los junta en un solo fichero .js (mediante gulp-concat) y minimiza este archivo (mediante gulp-uglify). El resultado se encuentra en build / js / vendor.min.js

Nota:

Para ejecutar la tarea "default" es necesario instalar los siguientes módulos adicionales de npm:

```
npm install --save-dev gulp-concat  
npm install --save-dev gulp-uglify
```

Y las dependencias de estos:

```
npm install --save-dev cloneable-readable  
npm install --save-dev clone-buffer  
npm install --save-dev remove-trailing-separator  
npm install --save-dev concat-with-sourcemaps  
npm install --save-dev make-error-cause  
npm install --save-dev make-error
```

-----

Carpetas Src & Build

- Entrega las dos carpetas necesarias y contienen los archivos correctos.

-----

Sí.