

Juego del Ahorcado: ULS.

Autor: CMMA.

Estructura:

(al entrar a la página web)

Módulo de menú de inicio(Botones).

#### **-Jugar**

-1) Iniciar Sesión: (Usuario) -> eso se guardará en un fichero simulando una base de datos:

-> RegistroUsuarios.txt:

CarlosMijail|78

MASTer 99|78

Pepito 123|1

a) Este registro servirá para verificar si existe el usuario o no" (Iniciar Sesión"), sabiendo esto se crea un nuevo objeto para este o se reutiliza el existente para poder registrar los movimientos en cuanto al juego.

b) También servirá para "Ver Estadísticas".

Tendrá un aspecto ya conocido para logearse pero solo con el usuario.

Un botón de continuar

Otro botón de volver a el menú principal.

- 2) Elegir Modo de Juego: ("Preguntas: Nombre\_Colegio" ..., "Cultura General", "Palabras Aleatorias").

El usuario tiene que elegir el modo de Modo de Juego para que así internamente se le asigne preguntas que dé respuesta tengan pistas o la palabra(s) para que no termine "ahorcado" y obvio poder empezar a jugar.

Tendrá un botón de retorno a el menú principal.

-3) Juego: El juego es "el ahorcado" pero con temas seleccionados y preguntas para dar pista a la respuesta.

-> Preguntas: Se tendrán varios .txt que tengan las preguntas con sus respuestas según el tema en MAYUSCULAS.

Directorio de Pistas:

¿cuál es la capital de Perú? | LIMA

¿en qué año se descubrió la ciudadela de Machu Picchu? | 1911

¿cuál es el río más largo de Perú? | AMAZONAS

¿cuál es el plato nacional de Perú? | CEVICHE

¿en qué ciudad se encuentra el famoso sitio arqueológico de Chan Chan? | TRUJILLO

¿en qué año se declaró la independencia de Perú? | 1821

- a) Se le hará una pregunta sobre el tema elegido.
- b) Dicha respuesta a la pregunta estará en pantalla así: “\_\_\_\_\_”
- c) También, aparecerán las imágenes de inicio del ahorcado.
- d) Como también, el teclado en pantalla de todo el vocabulario/Números en MAYUSCULAS.

Reglas del Juego:

El usuario comienza con puntaje cero (El usuario tiene un puntaje para cada juego y un nivel para sus estadísticas).

El usuario tendrá tantos intentos como la cantidad de caracteres diferentes tiene la respuesta ósea:

¿cuál es el río más largo de Perú? | AMAZONAS

En este caso tendría 6 intentos.

La relación entre el número de intentos y el proceso del ahorcado es de X a 6. Para determinar qué imagen del ahorcado continua se tiene que asociar cada imagen con diferentes posibles valores de X.

O

Simplemente se le pone un máximo de intentos que sería 6(por la cantidad máxima de imágenes del proceso del ahorcado) y con esto estamos restringidos a respuesta con máximo 6 caracteres únicos.

A medida que el usuario vaya pulsando el teclado en pantalla, se verifica si el carácter pulsado pertenece a la respuesta.

Si es así entonces se le suma el puntaje en +10

Se mantiene la imagen actual del proceso del ahorcado.

Se rellena y se muestra el carácter en “\_\_\_\_\_” todos los espacios que se repita el carácter.

Se continua no se le resta ningún intento.

Caso contrario se le resta el puntaje en -5.

Se pasa a la siguiente imagen del proceso del ahorcado.

Se le resta un intento y se continua.

Y así hasta que se le acaben los intentos (Pierda)

No se le aumenta nada en su nivel.

O Gané.

Se le aumenta en 1 su nivel.

Se le muestre una pantalla con su puntaje y algún mensaje que represente el resultado. En ambos casos el juego ha terminado y se regresa mediante un botón a la elección de temas u otro botón para volver a jugar en el mismo tema.

- Las imágenes del proceso del ahorcado son 6 y tienen que estar en el juego como indicador.

Tendrá un botón de abandonar juego y regresar a el menú de temas. En este caso el juego no cuenta.

#### - Ver Estadísticas

Se muestra en orden ascendente/según en nivel el top 5 general.

Posición	Nombre	Nivel
----------	--------	-------

1	Carlos	12
---	--------	----

También tiene un botón de regresar a el menú.

#### - Ver Instrucciones

Se muestra un tutorial con imágenes/texto de como jugar. Algo simple y concreto.

También tiene un botón de regresar a el menú.

En general.

Primero se arma el esqueleto/módulos (HTML) con todos sus enlaces.

Con esto ya podemos Empezar a diseñar(CSS).

Y la cereza del pastel el JS. Que tiene que jugar dinámicamente con los TXT y las IMG.

Ver todas las excepciones: "Piensa que el usuario es un animal xd"

Ver patrones de diseño que podemos aplicar.

Tares: tiene que delegarse tareas.

Diagrama de clases:

Jugador
<ul style="list-style-type: none"><li>- usuario: String</li><li>- puntaje: int</li><li>- nivel: int</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>+ Jugador(usuario: String): void</li><li>+ //Setters y Getters</li></ul>

IGU: (Adobe xd, Marvel, Paint)