

JUEGO DE MEMORIA

Clara Ruiz Ruiz
Desenvolupament Web en Entorn Client
Desenvolupament d'Aplicacions Web
2022-2023

ÍNDICE

ENLACE AL PROYECTO	3
PLANIFICACIÓN	3
REGISTRO DE ERRORES	3
ACLARACIONES CON EL CLIENTE	4

ENLACE AL PROYECTO

[Enlace a GitHub](#)

PLANIFICACIÓN

[Enlace al documento](#)

Viernes 21 (2h)

- Función para dibujar el tablero (*Acabado*)
- Pedir filas y columnas (*Acabado*)

Lunes 24 (2h)

- Seleccionar las imágenes
- Crear un array bidimensional para el tablero (*Hecho el viernes 21*)
- *Más tareas: se ha empezado la función colocar parejas.*

Martes 25 (1h)

- Función para colocar parejas

Miércoles 26 (1h)

- Función para colocar parejas (*Acabado*)

Viernes 28 (2h)

- Función para colocar parejas (*Acabado el miércoles 26*)
- Convertir a objetos (*Acabado*)
- *Más tareas: se ha creado el archivo README.*

REGISTRO DE ERRORES

[Enlace al documento](#)

El programa coloca los emojis pero quedan parejas sueltas

El programa colocaba la segunda imagen sobre la primera.

Se ha solucionado comprobando si la casilla estaba vacía antes de ponerla.

Se ha creado un bucle infinito al intentar arreglar el fallo anterior

El programa pide las filas y las columnas, pero luego la página se queda en blanco.

Al crear un bucle “for” para recorrer las imágenes, seguía recorriéndolo cuando ya había llenado todas las casillas, por lo tanto no encontraba ninguna vacía y nunca se cumplía la condición de salida del bucle while anterior.

ACLARACIONES CON EL CLIENTE

[Enlace al documento](#)

¿Hay un número límite de filas o columnas?

Sí, no más de 25 filas y 25 columnas.