Universidad del Valle Cristian Pérez

Sistemas y Tecnologías Web Carnet 16011

Samuel Chávez 06/08/18

Laboratorio 4

1. División de componentes: hay 4 divs uno de cada color y el botón de start
2. Estados: Hay un array que va guardando el patrón generado alazar, otro array para los inputs del jugador y entonces se revisa si son iguales se añade un color más al patrón si no se reinicia.
3. Nota: Casi queda completo, esta manual, es decir que hay que presionar el botón cada vez para añadir un color adicional al patrón, en la consola se puede verificar:
   1. Perdió: si presiona un color incorrecto pierde y se hace flush al array de la máquina y el jugador
   2. Continuar: Si presiona un color correcto y no es el color final a presionar
   3. Presionar botón: Si presiona el botón final correcto se hace flush al array del jugador y al presionar el botón se agrega un color adicional al array de la compu