
El RA que trabajaremos y CE son:

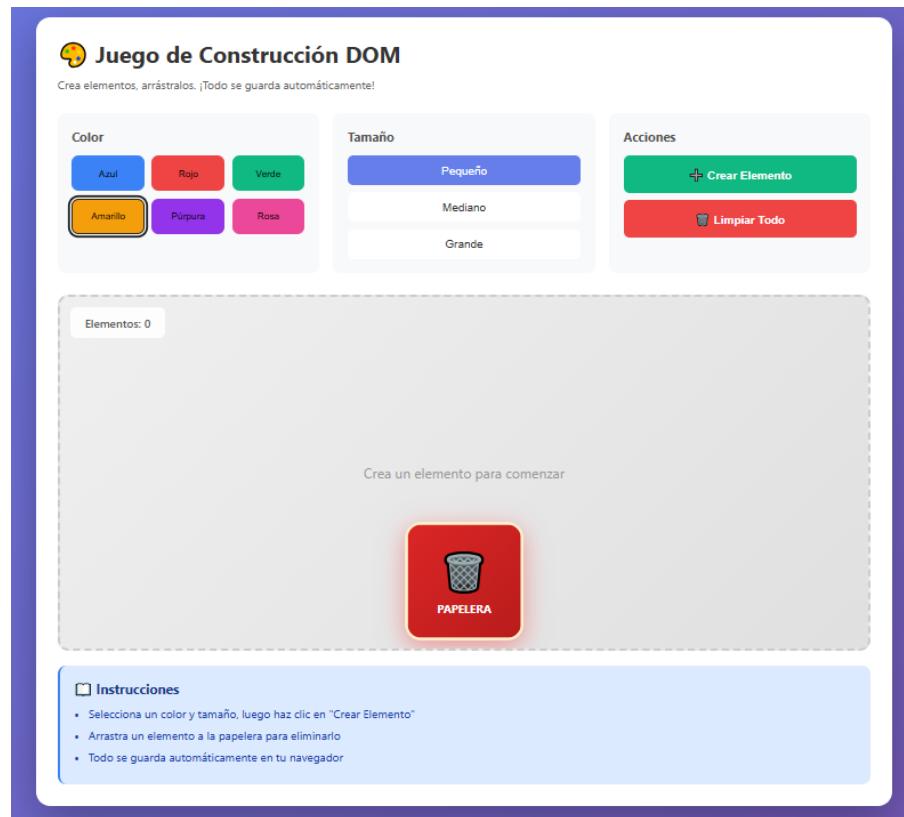
RA6.- Desarrolla aplicaciones web analizando y aplicando las características del Modelo de Objetos del Documento

Juego interactivo de formas

Tienes que desarrollar las funcionalidades interactivas de un juego donde el usuario puede crear, arrastrar y eliminar formas de distintos colores y tamaños dentro de un área de juego.

El **HTML** y **CSS** ya están creados, pero hay que completar y organizar la lógica en JavaScript utilizando:

- Patrón de diseño módulo
- Documentación completa con JsDoc



TAREAS A REALIZAR

TAREA 1: Inicializar la aplicación

Descripción: Cuando el DOM se haya cargado, el modulo debe inicializar todas las referencias, eventos y configuraciones necesarias.

TAREA 2: Crear botones de colores y tamaños

Descripción: Generar los botones de color y tamaño de forma dinámica.

- Por defecto se debe aplicar el primer color y el tamaño mediano, ambos con la clase **selected**
- Cada vez que se seleccione un color o un tamaño, debe actualizarse la clase selected en el botón correspondiente.

TAREA 3: Crear un nuevo elemento

Descripción: Al pulsar el botón **Crear Elemento**, se debe generar una forma nueva con el color y tamaño seleccionados, situarla en una posición aleatoria, establecer la clase **game-element** y guardarla para que se muestre al usuario. También se actualizará el contador.

TAREA 5: Arrastrar y eliminar con la papelera

Descripción: Los elementos deben poder arrastrarse y eliminarse soltándolos sobre la zona de papelera.

- Al arrastrar el elemento se aplicará la clase **dragging**.
- Actualizar el contador

TAREA 6: Guardar y cargar datos

Descripción: El juego debe recordar los elementos creados mediante LocalStorage.

TAREA 7: Documentar con JSDoc

Descripción: Todas las funciones del módulo deben estar documentadas indicando su propósito, parámetros y retornos cuando sea necesario