

===== HTML =====

- - - - - D : \ Documents \ 3 . C E S D E - C a s o c a m b i o  
de programa \ Tecnica - Proyecto \ Semestre 2 \  
Frontend I \ Cesde\_Frontend - I \ Juego memoria  
V1 \ index . html - - - - -

< ! D O C T Y P E   h t m l >

< h t m l   l a n g = " e s " >

< h e a d >

    < m e t a   c h a r s e t = " U T F - 8 " >

    < m e t a   n a m e = " v i e w p o r t "   c o n t e n t = " w i d t h =  
d e v i c e - w i d t h ,   i n i t i a l - s c a l e = 1 . 0 " >

    < t i t l e > J u e g o   M e m o r i a < / t i t l e >

    < ! - -   B o o t s t r a p   - - >

    < l i n k   h r e f = " h t t p s : / / c d n . j s d e l i v r . n e t /  
n p m / b o o t s t r a p @ 5 . 3 . 7 / d i s t / c s s / b o o t s t r a p . m i n  
. c s s "   r e l = " s t y l e s h e e t "

            i n t e g r i t y = " s h a 3 8 4 - L N + 7 f d V z j 6 u 5 2 u 3  
0 K p 6 M / t r l i B M C M K T y K 8 3 3 z p b D + p X d C L u T u s P j 6 9 7 F H  
4 R / 5 m c r "   c r o s s o r i g i n = " a n o n y m o u s " >

    < l i n k   r e l = " s t y l e s h e e t "   h r e f = " e s t i l o s .  
c s s " >

< / h e a d >

< b o d y >

    < d i v   c l a s s = " c o n t a i n e r " >

        < d i v   c l a s s = " r o w " >

            < d i v   c l a s s = " c o l - 1 2 " >

                    < h 1   c l a s s = " m t - 3   m b - 2   t e x t  
- c e n t e r   t e x t - d a n g e r " > J u e g o   d e   M e m o r i a < / h 1 >

```
< / d i v >
```

```
< ! - -   Barra   de   informaci   n   - - >
```

```
< d i v   c l a s s = " c o l - 1 2 " >
```

```
        < u l   c l a s s = " n a v   j u s t i f y - c o  
n t e n t - c e n t e r " >
```

```
                < l i   c l a s s = " n a v - i t e m " >
```

```
                        < a   c l a s s = " n a v - l i n  
k   f w - b o l d   t e x t - d a r k "   h r e f = " # " > J u g a d o r :   < s p  
a n   i d = " j u g a d o r " > P l a y e r   1 < / s p a n > < / a >
```

```
                < / l i >
```

```
                < l i   c l a s s = " n a v - i t e m " >
```

```
                        < a   c l a s s = " n a v - l i n  
k   f w - b o l d   t e x t - d a r k "   h r e f = " # " > I n t e n t o s :   < s  
p a n   i d = " i n t e n t o s " > 0 < / s p a n > < / a >
```

```
                < / l i >
```

```
                < l i   c l a s s = " n a v - i t e m " >
```

```
                        < a   c l a s s = " n a v - l i n  
k   f w - b o l d   t e x t - d a r k "   h r e f = " # " > A c i e r t o s :   < s  
p a n   i d = " a c i e r t o s " > 0 < / s p a n > < / a >
```

```
                < / l i >
```

```
                < l i   c l a s s = " n a v - i t e m " >
```

```
                        < a   c l a s s = " n a v - l i n  
k   f w - b o l d   t e x t - d a r k "   h r e f = " # " > T i e m p o :   < s p a  
n   i d = " t i e m p o " > 0 < / s p a n > s < / a >
```

```
                < / l i >
```

```
                < l i   c l a s s = " n a v - i t e m " >
```

```
                        < a   c l a s s = " n a v - l i n  
k   f w - b o l d   t e x t - d a r k "   h r e f = " # " > N i v e l :   < s p a n  
i d = " n i v e l " > 1 < / s p a n > < / a >
```

```
                < / l i >
```

```

        <li class="nav-item">
            <span id="btnIniciar" class="btn btn-success">Iniciar</span>
        </li>
    </ul>
</div>

</div>

<div class="row">
    <!-- TABLERO -->
    <div class="col-7">
        <h2 class="text-danger">Tablero de juego</h2>
        <hr class="text-danger">
        <div class="row g-3 mb-5">
            <!-- Las cartas se agregan dinamicamente -->
        </div>
    </div>

    <!-- TABLA DE RECORDS -->
    <div class="col-5">
        <table class="table my-3">
            <thead class="table-danger">

```

```

                < t r >

                < t h > # < / t h >

                < t h > J u g a d o r < /
t h >

                < t h > T i e m p o   t o
t a l < / t h >

                < t h > I n t e n t o s
t o t a l e s < / t h >

                < / t r >

            < / t h e a d >

            < t b o d y > < / t b o d y >

        < / t a b l e >

    < / d i v >

< / d i v >

< ! - -   B o o t s t r a p   - - >

    < s c r i p t   s r c = " h t t p s : / / c d n . j s d e l i v r . n e t
/ n p m / b o o t s t r a p @ 5 . 3 . 7 / d i s t / j s / b o o t s t r a p . b u n
d l e . m i n . j s "

                i n t e g r i t y = " s h a 3 8 4 - n d D q U 0 G z a u 9 q J 1 l
f W 4 p N L l h N T k C f H z A V B R e H 9 d i L v G R e m 5 + R 9 g 2 F z A 8 Z G
N 9 5 4 0 5 Q "

                c r o s s o r i g i n = " a n o n y m o u s " > < / s c r i p t >

< ! - -   T u   s c r i p t   - - >

    < s c r i p t   s r c = " g u a r d a r D a t o s . j s " > < / s c r i p
t >

    < s c r i p t   s r c = " f u n c i o n e s . j s " > < / s c r i p t >

```

```

< / b o d y >

< / h t m l >

- - - - - D : \ D o c u m e n t s \ 3 . C E S D E - C a s o c a m b i o
de programa \ T e c n i c a - P r o y e c t o \ S e m e s t r e 2
\ F r o n t e n d I \ C e s d e _ F r o n t e n d - I \ J u e g o m e m o r i a
V 1 \ i n i c i o 2 \ i n d e x . h t m l - - - - -

< ! D O C T Y P E h t m l >

< h t m l l a n g = " e s " >


< h e a d >

    < m e t a c h a r s e t = " U T F - 8 " >

    < m e t a n a m e = " v i e w p o r t " c o n t e n t = " w i d t h = d e
v i c e - w i d t h , i n i t i a l - s c a l e = 1 . 0 " >

    < t i t l e > J u e g o M e m o r i a < / t i t l e >

    < ! - - = 9 B o o t s t r a p C S S ( d e b e i r s i e m p r e
a n t e s d e t u a r c h i v o d e e s t i l o s p e r s o n a l i z a
d o s ) - - >

    < l i n k h r e f = " h t t p s : / / c d n . j s d e l i v r . n e t / n p
m / b o o t s t r a p @ 5 . 3 . 3 / d i s t / c s s / b o o t s t r a p . m i n . c
s s " r e l = " s t y l e s h e e t "

        i n t e g r i t y = " s h a 3 8 4 - Q W T K Z y j p P E j I S v 5 W a R U
9 0 F e R p o k 6 Y c t n Y m D r 5 p N l y T 2 b R j X h 0 J M h j Y 6 h W + A L E
w I H " c r o s s o r i g i n = " a n o n y m o u s " >

    < l i n k r e l = " s t y l e s h e e t " h r e f = " e s t i l o s . c s
s " >

< / h e a d >


< b o d y c l a s s = " b g - l i g h t " >


    < d i v c l a s s = " c o n t a i n e r m t - 4 " >

        < h 1 c l a s s = " t e x t - c e n t e r t e x t - d a n g e r m b

```

```
- 4 " > J u e g o   M e m o r i a < / h 1 >
```

```
< ! - -   P a n e l   s u p e r i o r   d e   i n f o r m a c i   n   - - >
```

```
< d i v   c l a s s = " t e x t - c e n t e r   t e x t - p r i m a r y
m b - 3 " >
```

```
< s p a n > J u g a d o r :   < b   i d = " j u g a d o r " > P l a y
e r   1 < / b > < / s p a n >   |
```

```
< s p a n > I n t e n t o s :   < b   i d = " i n t e n t o s " > 0 <
/ b > < / s p a n >   |
```

```
< s p a n > A c i e r t o s :   < b   i d = " a c i e r t o s " > 0 <
/ b > < / s p a n >   |
```

```
< s p a n > T i e m p o   d e   j u e g o :   < b   i d = " t i e m p
o " > 0 < / b > < / s p a n >   |
```

```
< s p a n > N i v e l :   < b   i d = " n i v e l " > 0 < / b > < / s
p a n >
```

```
< b u t t o n   i d = " b t n I n i c i a r "   c l a s s = " b t n
b t n - s u c c e s s   b t n - s m   m s - 2 " > I n i c i a r < / b u t t o n >
```

```
< / d i v >
```

```
< ! - -   F i l a   p r i n c i p a l   - - >
```

```
< d i v   c l a s s = " r o w " >
```

```
< ! - -   C o l u m n a   i z q u i e r d a :   T a b l e r o   - - >
```

```
< d i v   c l a s s = " c o l - m d - 8   m b - 3 " >
```

```
< h 4   c l a s s = " t e x t - d a n g e r " > T a b l e r o   d
e   j u e g o < / h 4 >
```

```
< d i v   i d = " t a b l e r o "   c l a s s = " t a b l e r o
d - f l e x   f l e x - w r a p   a l i g n - i t e m s - c e n t e r   j u s t i f
y - c o n t e n t - c e n t e r " >
```

```
< ! - -   A q u   i r   n   l a s   c a r t a s   - - >
```

```
< i m g   s r c = " i m a g e n e s / c a r t a 1 . j p g "
```

alt = " Carta 1 " >

alt = " Carta 2 " > <img src = " imagenes / carta2 . jpg "

alt = " Carta 3 " > <img src = " imagenes / carta3 . jpg "

alt = " Carta 4 " > <img src = " imagenes / carta4 . jpg "

alt = " Carta 5 " > <img src = " imagenes / carta5 . jpg "

alt = " Carta 6 " > <img src = " imagenes / carta6 . jpg "

alt = " Carta 6 " > <img src = " imagenes / carta7 . jpg "

alt = " Carta 6 " > <img src = " imagenes / carta8 . jpg "

< / div >

< / div >

< ! - - Columna derecha : Tabla - - >

< div class = " col - md - 4 " >

< table class = " table table - border e  
d table - sm text - center align - middle " >

<thead class = " table - light " >

<tr >

<th> # < / th >

<th> Jugador < / th >

<th> Tiempo Total < / th >

<th> Intentos Totales < / th >

<th> Tiempo Sobrante < / th >

```
< / t r >
< / t h e a d >
< t b o d y   i d = " t a b l a P u n t a j e s " >
    < t r >
        < t d > 1 < / t d >
        < t d > p e r a n i t o < / t d >
        < t d > 3 0 < / t d >
        < t d > 1 2 < / t d >
        < t d > 3 0 < / t d >
    < / t r >
    < t r >
        < t d > 2 < / t d >
        < t d > l i s a n d r o < / t d >
        < t d > 3 6 < / t d >
        < t d > 1 1 < / t d >
        < t d > 2 4 < / t d >
    < / t r >
    < t r >
        < t d > 3 < / t d >
        < t d > a r m a n d o < / t d >
        < t d > 4 1 < / t d >
        < t d > 7 < / t d >
        < t d > 1 9 < / t d >
    < / t r >
< / t b o d y >
```



```

        < / t a b l e >

    < / d i v >

< / d i v >

< / d i v >

    < s c r i p t   s r c = " h t t p s : / / c d n . j s d e l i v r . n e t / n
p m / b o o t s t r a p @ 5 . 3 . 3 / d i s t / j s / b o o t s t r a p . b u n d l
e . m i n . j s "

        i n t e g r i t y = " s h a 3 8 4 - Y v p c r Y f 0 t Y 3 1 H B 6 0 N N k
m X c 5 s 9 f D V Z L E S a A A 5 5 N D z 0 x h y 9 G k c I d s l K 1 e N 7 N 6 j I
e H z "

        c r o s s o r i g i n = " a n o n y m o u s " > < / s c r i p t >

    < s c r i p t   s r c = " f u n c i o n e s . j s " > < / s c r i p t >

< / b o d y >

< / h t m l >

===== CSS =====
- - - - - D : \ D o c u m e n t s \ 3 .   C E S D E   -   C a s o   c a m b i o
de programa \ T e c n i c a   -   P r o y e c t o \ S e m e s t r e   2 \
Frontend I \ C e s d e _ F r o n t e n d - I \ J u e g o   m e m o r i a
V 1 \ e s t i l o s . c s s   - - - - -

. a l t u r a - i m g {

        h e i g h t :   1 5 0 p x ;

        w i d t h :   1 5 0 p x ;

}

- - - - - D : \ D o c u m e n t s \ 3 .   C E S D E   -   C a s o   c a m b i o
de programa \ T e c n i c a   -   P r o y e c t o \ S e m e s t r e   2
\ F r o n t e n d   I \ C e s d e _ F r o n t e n d - I \ J u e g o   m e m o r i a
V 1 \ i n i c i o 2 \ e s t i l o s . c s s   - - - - -

/ *   = = = = =

```

FONDO GENERAL DE LA PAGINA

===== \*/

body {

font-family: Arial, sans-serif;

margin: 0;

padding: 0;

color: #222;

position: relative;

min-height: 100vh;

/\* Imagen de fondo general (marca de agua de pagina) \*/

background: url('imagenes/fondo2.jpg');  
center/cover no-repeat fixed;

}

/\* Efecto de marca de agua suave sobre toda la pagina \*/

body::before {

content: " ";

position: fixed;

top: 0;

left: 0;

width: 100%;

height: 100%;

background: rgba(255, 255, 255, 0.48);

/\* suaviza la imagen \*/

```

    /* backdrop-filter: blur(2px); /* efecto
de difuminado */

    z-index: -1;
}

/* =====
TITULOS Y ELEMENTOS PRINCIPALES
===== */
h1 {
    text-align: center;
    color: #470202;
    font-weight: bold;
}

h2, h4 {
    color: #3d0101;
}

/* =====
PANEL SUPERIOR DE INFORMACION
===== */
.info {
    display: flex;
    justify-content: center;
    gap: 15px;

```

```
margin: 10px 0 20px;
color: #01152c;
font-weight: 500;
}
```

```
#btnIniciar {
background-color: #2e7d32;
color: white;
border: none;
padding: 5px 10px;
border-radius: 4px;
cursor: pointer;
transition: background-color 0.3s ease;
}
```

```
#btnIniciar:hover {
background-color: #1b5e20;
}
```

```
/* =====
TABLERO DE JUEGO
===== */
.tablero {
position: relative;
width: 100%;
```

```

    min-height: 300px;
    border: 2px dashed #ccc;
    border-radius: 10px;
    padding: 10px;
    margin: 10px auto 30px;

    /* Imagen de fondo del tablero (marca d
e agua interna) */
    background:
        rgba(255, 255, 255, 0.85)
        url('imagenes/marca-agua.png')
        center/50% no-repeat;
    background-blend-mode: lighten;
}

/* Cada carta o imagen dentro del tablero
*/
.tablero img {
    width: 90px;
    height: 90px;
    margin: 5px;
    object-fit: cover;
    border-radius: 8px;
    border: 1px solid #ccc;

    /* Marca de agua sobre cada carta */

```

```
background: rgba(255,255,255,0.7) url('
imagenes/marca-agua.png') center/80% no-re
peat;
```

```
background-blend-mode: lighten;
```

```
transition: transform 0.3s ease, opacit
y 0.3s ease;
```

```
}
```

```
.tablero img:hover {
    transform: scale(1.05);
    opacity: 0.9;
}
```

```
/* =====
    TABLA DE PUNTAJES
    ===== */
```

```
table {
    width: 100%;
    border-collapse: collapse;
    margin-top: 10px;
    background-color: rgba(255,255,255,0.9)
;
    border-radius: 6px;
    overflow: hidden;
}
```

```
th, td {
    border: 1px solid #ccc;
    text-align: center;
    padding: 8px;
}
```

```
th {
    background-color: #f2f2f2;
}
```

```
/* =====
    AJUSTES RESPONSIVOS
    ===== */
```

```
@media (max-width: 768px) {
    .info {
        flex-direction: column;
        align-items: center;
    }
    .tablero img {
        width: 70px;
        height: 70px;
    }
}
```

```
===== JS =====
```

```
- - - - - D:\Documents\3. CESDE - Caso cambio
de programa\Tecnica - Proyecto\Semestre 2\
Frontend I\Cesde_Frontend-I\Juego memoria
```

```
V1\funciones.js - - - - -
```

```
// ===== VARIABLES GLO  
BALES =====
```

```
const d = document;
```

```
let usuario = "";
```

```
let nivel = 1;
```

```
let tiempo = 60;
```

```
let timer = null;
```

```
let juegoIniciado = false;
```

```
let imagenNombre = [];
```

```
let imagenID = [];
```

```
let cartasEmparejadas = new Set();
```

```
let intentos = 0;
```

```
let aciertos = 0;
```

```
// ===== ELEMENTOS DEL DOM =====
```

```
const tablero = d.querySelector(".tablero");
```

```
const spanIntentos = d.getElementById("intentos");
```

```
const spanAciertos = d.getElementById("aciertos");
```

```
const spanTiempo = d.getElementById("tiempo");
```

```
const spanNivel = d.getElementById("nivel");
```



```
const emoji = d.getElementById("emoji");  
  
const btnIniciar = d.getElementById("btnIniciar");
```

```
// ===== MODAL DE USUARIO =====
```

```
function pedirNombre() {  
    usuario = prompt("Escribe tu nombre de usuario:");  
  
    if (!usuario) usuario = "Jugador";  
  
    localStorage.setItem("usuario", usuario);  
  
    console.log(`Bienvenido, ${usuario}`);  
;  
}  
  
pedirNombre();
```

```
// ===== IMAGENES POR NIVEL =====
```

```
const niveles = {  
    1: [  
        { nombre: "carta1", url: "imagenes/carta1.jpg" },  
        { nombre: "carta2", url: "imagenes/carta2.jpg" },  
        { nombre: "carta3", url: "imagenes/carta3.jpg" },  
        { nombre: "carta4", url: "imagenes/carta4.jpg" },  
        { nombre: "carta5", url: "imagenes/carta5.jpg" },  
    ],  
};
```

```
s / carta5 . j p g " } ,  
    { nombre : " carta6 " , url : " imagene  
s / carta6 . j p g " }  
    ],  
    2 : [  
        { nombre : " carta7 " , url : " imagene  
s / carta7 . j p g " } ,  
        { nombre : " carta8 " , url : " imagene  
s / carta8 . j p g " } ,  
        { nombre : " carta9 " , url : " imagene  
s / carta9 . j p g " } ,  
        { nombre : " carta10 " , url : " imagen  
es / carta10 . j p g " } ,  
        { nombre : " carta11 " , url : " imagen  
es / carta11 . j p g " } ,  
        { nombre : " carta12 " , url : " imagen  
es / carta12 . j p g " } ,  
        { nombre : " carta13 " , url : " imagen  
es / carta13 . j p g " } ,  
        { nombre : " carta14 " , url : " imagen  
es / carta14 . j p g " }  
    ] ,  
    3 : [  
        { nombre : " carta15 " , url : " imagen  
es / carta15 . j p g " } ,  
        { nombre : " carta16 " , url : " imagen  
es / carta16 . j p g " } ,  
        { nombre : " carta17 " , url : " imagen  
es / carta17 . j p g " } ,  
        { nombre : " carta18 " , url : " imagen  
es / carta18 . j p g " } ,  
        { nombre : " carta19 " , url : " imagen
```

```

es / carta19.jpg" },
        { nombre: " carta20", url: " imagen
es / carta20.jpg" },
        { nombre: " carta21", url: " imagen
es / carta21.jpg" },
        { nombre: " carta22", url: " imagen
es / carta22.jpg" }
    ]

```

```

};

```

```

// ===== BOT N INICIAR =====
=====

```

```

btnIniciar.addEventListener("click", () =
> {
    if (!juegoIniciado) {
        iniciarJuego();
        btnIniciar.textContent = "Reinici
ar";
        btnIniciar.style.backgroundColor
= "#dc3545";
    } else {
        reiniciarJuego();
    }
});

```

```

// ===== INICIAR JUEGO =====
=====

```

```

function iniciarJuego() {
    console.clear();

```

```
        console.log(`<٨ Nivel ${nivel} iniciad  
o por ${usuario}`);
```

```
        intentos = 0;
```

```
        aciertos = 0;
```

```
        cartasEmparejadas.clear();
```

```
        imagenNombre = [];
```

```
        imagenID = [];
```

```
        tiempo = 60;
```

```
        spanTiempo.style.color = "black";
```

```
        emoji.textContent = "  
";
```

```
        juegoIniciado = true;
```

```
        spanNivel.textContent = nivel;
```

```
        spanIntentos.textContent = intentos;
```

```
        spanAciertos.textContent = aciertos;
```

```
        spanTiempo.textContent = tiempo;
```

```
        agregarImagenes();
```

```
        clearInterval(timer);
```

```
        timer = setInterval(actualizarTiempo,  
1000);
```

```
// Guardar datos iniciales
```

```
guardarDatosJuego();
```

```
}
```

```
// ===== A G R E G A R   I M   G E N E S   ==  
=====
```

```
function agregarImagenes ( ) {  
    tablero.innerHTML = " ";  
    let imgs = [ ...niveles[nivel], ...niv  
eles[nivel] ];  
    imgs.sort ( ( ) => Math.random ( ) - 0.5 );  
  
    imgs.forEach ( ( imagen , i ) => {  
        let div = d.createElement ( "div" );  
        div.className = "col-3";  
  
        let img = d.createElement ( "img" );  
        img.className = "img-fluid altura  
-img";  
        img.id = i;  
        img.src = "imagenes/ocultar.jpg";  
        img.dataset.nombre = imagen.nombre;  
        img.dataset.url = imagen.url;  
        img.addEventListener ( "click" , mos  
trarImg );  
  
        div.appendChild ( img );  
        tablero.appendChild ( div );  
    } );  
}
```

```

    } ) ;

}

// ===== ACTUALIZAR TIEMPO =====

function actualizarTiempo ( ) {

    tiempo - - ;

    spanTiempo.textContent = tiempo ;

    if ( tiempo <= 10 && tiempo > 0 ) {

        spanTiempo.style.color = "red" ;

        emoji.textContent = "= " ;

    }

    guardarDatosJuego ( ) ;

    if ( tiempo <= 0 ) {

        clearInterval ( timer ) ;

        emoji.textContent = "= _ " ;

        alert ( " # Tiempo agotado ! Perdiste = " ) ;

        reiniciarJuego ( ) ;

    }

}

// ===== MOSTRAR IMAGEN =====

```

```

function mostrarImg() {
    if (!juegoIniciado) {
        alert(" & Presiona 'Iniciar' para
comenzar.");
        return;
    }

    let id = this.id;

    // Carta ya emparejada
    if (cartasEmparejadas.has(id)) {
        alert(" & Esa carta ya fue empare
jada, escoge otra.");
        return;
    }

    // Mismo clic
    if (imagenID.length === 1 && imagenID
[0] === id) {
        alert(" & Debes seleccionar otra
imagen.");
        return;
    }

    this.src = this.dataset.url;
    imagenNombre.push(this.dataset.nombre
);

```

```

    imagenID.push(id);

    if (imagenNombre.length === 2) {
        setTimeout(compararImg, 700);
    }
}

// ===== COMPARAR =====
function compararImg() {
    let cartas = d.querySelectorAll(".tablero_img");

    intentos++;

    spanIntentos.textContent = intentos;

    if (imagenNombre[0] === imagenNombre[1]) {
        cartas[imagenID[0]].src = "imagenes/acierto-png-5.png";

        cartas[imagenID[1]].src = "imagenes/acierto-png-5.png";

        cartasEmparejadas.add(imagenID[0]);

        cartasEmparejadas.add(imagenID[1]);

        aciertos++;

        spanAciertos.textContent = aciertos;
    }
}

```



```

guardarDatosJuego();

length) {
    if (aciertos === niveles[nivel].length) {
        subirNivel();
    }
} else {
    cartas[imagenID[0]].src = "imagenes/ocultar.jpg";
    cartas[imagenID[1]].src = "imagenes/ocultar.jpg";
}

imagenNombre = [];
imagenID = [];
}

```

```

// ===== SUBIR DE NIVEL =====
=====

```

```

function subirNivel() {
    clearInterval(timer);

    alert(`<% Felicidades ${usuario}! Completaste el nivel ${nivel}`);

    nivel++;

    localStorage.setItem("nivel", nivel);

    guardarDatosJuego();

    if (nivel > 3) {

```

```

        alert( "< Felicitades, has pasad
o el juego completo!" );

        borrarDatosJuego( );

        reiniciarJuego( true );

        return;

    }

```

```

        iniciarJuego( );

    }

```

```

// ===== REINICIAR =====
=====

```

```

function reiniciarJuego( final = false ) {

    clearInterval( timer );

    juegoIniciado = false;

    btnIniciar.textContent = "Iniciar";

    btnIniciar.style.backgroundColor = "#
198754";

```

```

    if ( final ) nivel = 1;

```

```

    agregarImagenes( );

    spanTiempo.textContent = 0;

    emoji.textContent = " =

";

}

```

```
// ===== LOCAL STORAGE ( guardarDatos.js integrado) =====
```

```
function guardarDatosJuego() {  
    const datos = {  
        usuario,  
        nivel,  
        tiempo,  
        intentos,  
        aciertos,  
        fecha: new Date().toLocaleString()  
    };  
    localStorage.setItem("datosJuego", JSON.stringify(datos));  
}
```

```
function cargarDatosJuego() {  
    const datos = localStorage.getItem("datosJuego");  
    return datos ? JSON.parse(datos) : null;  
}
```

```
function borrarDatosJuego() {  
    localStorage.removeItem("datosJuego");  
}
```

```
----- D:\Documents\3. CESDE - Caso cambio
```

```
de programa\Tecnica - Proyecto\Semestre 2
\Frontend I\Cesde_Frontend-I\Juego memoria
V1\guardarDatos.js - - - - -
```

```
// ===== GUARDAR Y CAR
GAR DATOS =====
```

```
// Guarda el estado actual del juego en l
ocalStorage
```

```
function guardarDatosJuego(usuario, nivel
, tiempo, intentos, aciertos) {
```

```
    const datos = {
        jugador,
        nivel,
        tiempo,
        intentos,
        aciertos,
        fecha: new Date().toLocaleString(
)
    };
};
```

```
    // Guardar los datos en localStorage
    localStorage.setItem("datosJuego", JS
ON.stringify(datos));
    console.log("=¿ Datos guardados:", da
tos);
}
```

```
// Carga los datos almacenados del juego
anterior
```

```
function cargarDatosJuego() {
```

```
const datosGuardados = localStorage.getItem("datosJuego");
```

```
if (datosGuardados) {  
    const datos = JSON.parse(datosGuardados);  
    console.log(" = Datos cargados desde localStorage:", datos);  
    return datos;  
} else {  
    console.log(" & No hay datos guardados en localStorage.");  
    return null;  
}  
}
```

```
// Borra los datos guardados (por ejemplo, al reiniciar completamente)
```

```
function borrarDatosJuego() {  
    localStorage.removeItem("datosJuego");  
;  
    console.log(" = Datos del juego eliminados del localStorage.");  
}
```

```
- - - - - D:\Documents\3. CESDE - Caso cambio de programa\Tecnica - Proyecto\Semestre 2\Frontend I\Cesde_Frontend-I\Juego memoria V1\inicio2\funciones.js - - - - -
```

```
document.getElementById('btnIniciar').addEventListener('click', () => {
```

```
let tiempo = 0;

const tiempoElem = document.getElementById('tiempo');

const intervalo = setInterval(() => {

    tiempo++;

    tiempoElem.textContent = tiempo;

}, 1000);


setTimeout(() => {

    clearInterval(intervalo);

    alert("Tiempo terminado");

}, 10000);

});
```