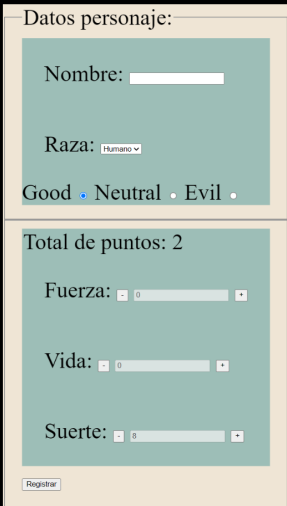


Examen Primera Evaluación

Tenéis que hacer un mini juego tipo RPG, el prototipo estará formado por las siguientes páginas

- Ficha personaje
- Inicio de juego
- Juego
- Final de juego

Ficha personaje



The screenshot shows a web form titled 'Datos personaje:'. It contains the following fields and options:

- Nombre:** A text input field.
- Raza:** A dropdown menu with 'Humano' selected.
- Alignment:** Radio buttons for 'Good', 'Neutral', and 'Evil'. 'Good' is selected.
- Total de puntos:** A label showing the value '2'.
- Fuerza:** A slider control ranging from 0 to 10.
- Vida:** A slider control ranging from 0 to 10.
- Suerte:** A slider control ranging from 0 to 10.
- Registrar:** A button at the bottom of the form.

Es un formulario donde el usuario tendrá que introducir el nombre de su personaje, la raza que será un dropdown con los siguientes valores:

- **Orco:** un orco no puede ser Good.
- **Elfo:** no puede ser Evil.
- **Humano:** No puede ser Neutral.
- **Enano:** sin restricciones.

Total de puntos.

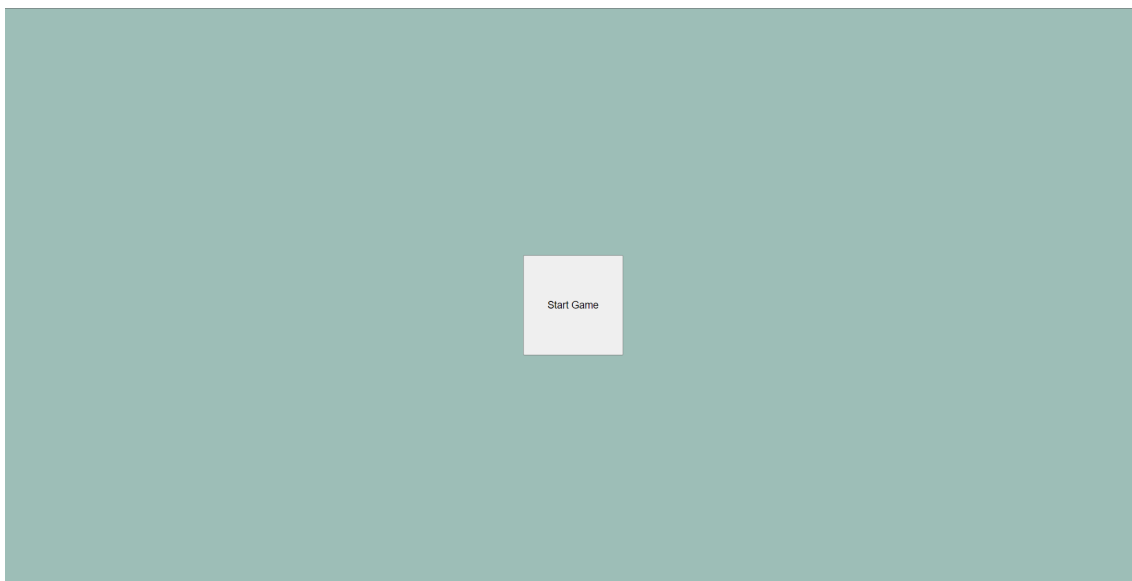
Existen 3 tipos de stats y el máximo de stats que puede tener un personaje es 10, es decir, la suma de stats debe ser 10.

El total de puntos, que aparece arriba de los stats, tiene valor 10 si todos los stats están a 0 y si vamos añadiendo stats al personaje se irá reduciendo ese número hasta ser 0, se debe reflejar en el formulario el número de stats pendientes.

Al iniciar la pestaña, se deben establecer de manera aleatoria una distribución de los stats, no es necesario que la distribución gaste todos los puntos.

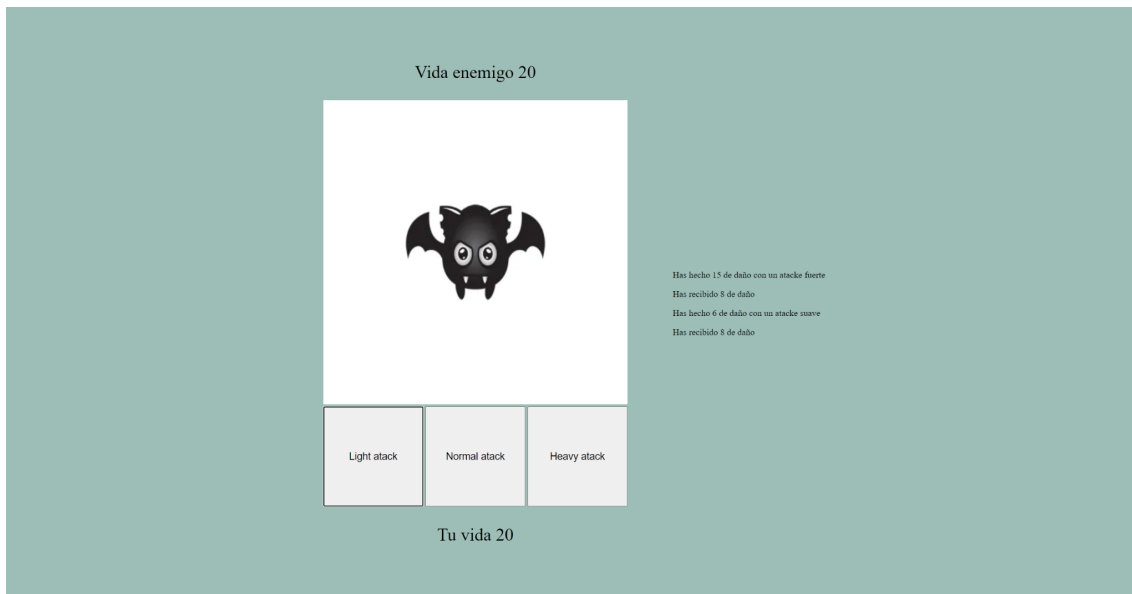
Si un usuario no ha gastado todos los puntos o ha tenido errores al elegir raza/naturaleza aparecerá un error en el formulario al darle a registrar y no podrán empezar el juego hasta que lo resuelvan.

Inicio de juego



Al darle registro aparecerá la siguiente página, que es un botón para iniciar el juego, al darle se mostrará el juego.

Durante el juego



El juego es sencillo, existen 3 enemigos y todos ellos tienen una imagen que deberías tener.

Cada enemigo tiene dos stats que se generan de manera aleatoria al empezar el juego.

- **Vida:** si el número llega a 0 o menos el enemigo se considera muerto. No puede ser mayor que 20 ni menor que 5.
- **Fuerza:** el número de vidas que el enemigo puede quitarte. No puede ser mayor que 5 ni menor que 1.

En el prototipo hay 3 botones y tu vida.

- El botón **light attack** es un ataque que hace $1 + \text{truncar}(\text{fuerza}/3)$ y tiene una probabilidad del 90% + suerte.
- El botón **medium attack** es un ataque que hace $3 + \text{truncar}(\text{fuerza}/2)$ y tiene una probabilidad del 70% + suerte de acertar.
- El botón **strong attack** es un ataque que hace $5 + \text{fuerza}$ y tiene una probabilidad del 50% + suerte de acertar.

Es decir, si tu personaje tiene 5 de fuerza y 3 de suerte:

- **Light attack:** 2 de ataque y 93% de probabilidades de acertar.
- **Medium attack:** 5 de ataque y 73% de probabilidades de acertar.

- **Strong attack:** 10 de ataque y 53% de probabilidades de acertar.

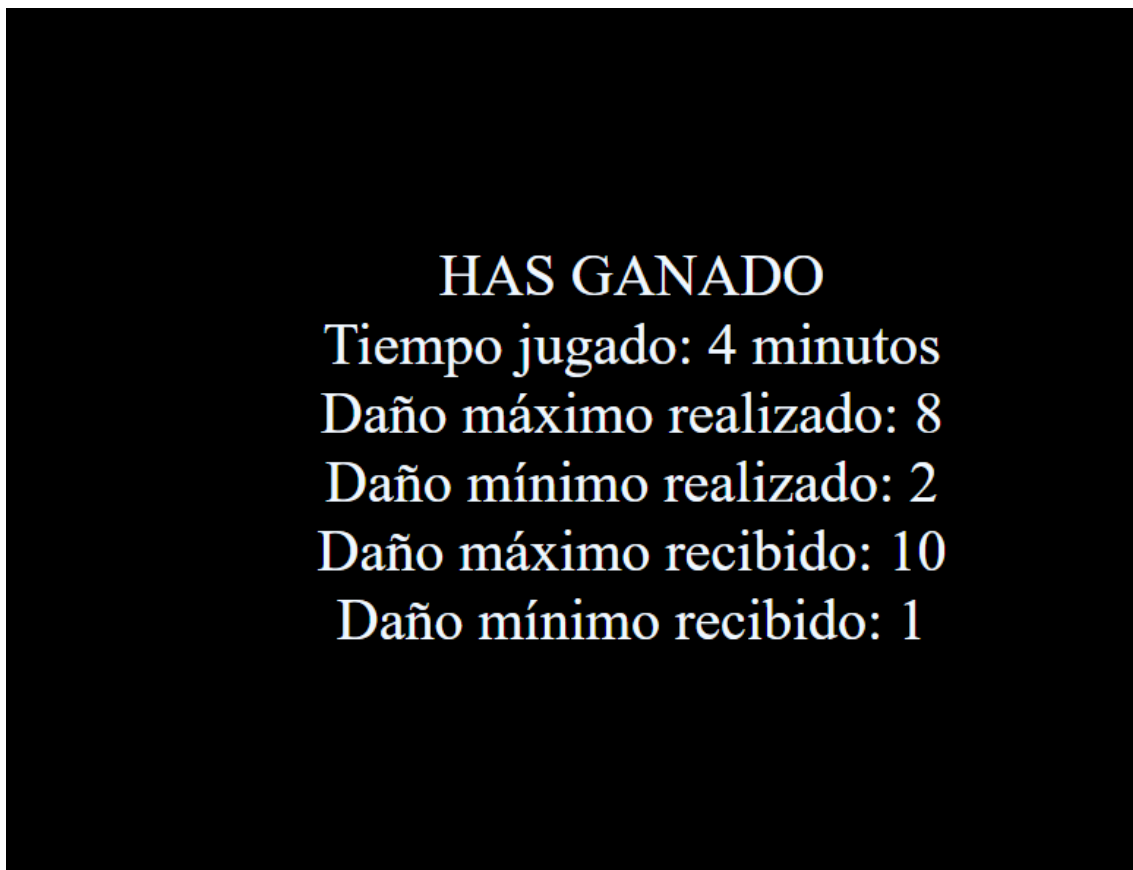
El enemigo siempre te atacará después de que tú hayas hecho tu ataque.

Cuando realices el ataque, se restará de la vida del enemigo que aparece en la pantalla el daño que hayas hecho y se añadirá a la derecha un histórico donde se vea qué tipo de ataque has usado, cuánto daño has hecho y si has fallado o no. En el caso de fallar el daño de ataque es 0. Si el enemigo está muerto no podrá atacarte.

El enemigo te quitará de su ataque la vida correspondiente y se verá reflejado. Tu personaje tendrá de vida total $30 + \text{vida} * 2$.

El juego termina cuando matas a todos tus enemigos o tu vida llega a 0 o menos.

Final Juego



El juego termina cuando mueres o matas o todos tus enemigos, se mostrará una página nueva donde se verá si has ganado o perdido, el tiempo que has estado jugando, que es el que has pasado desde que darle al botón start hasta terminar, e información sobre máximo y mínimos de daño recibido/realizado.

Recomendaciones

En total deberían ser 3 archivos HTML, uno para la ficha, otro para el juego y el tercero para la pantalla del final.

El CSS se valorará pero muy poco, 0.5 no perdáis mucho tiempo con él.

El formulario no es complejo, pero si tenéis problemas considerad empezar a hacer alguna funcionalidad del juego, que es el apartado que más cuenta.

Es muy poco probable que os dé tiempo a hacer todo, pero para sacar un 10 no necesitas hacer todo, solo la mayoría de las funcionalidades con pocos/ningunos errores.

Rúbrica

Si el programa da un error de ejecución o no es sintácticamente correcto entonces se le pondrá un 0 a la práctica. Se valorará el uso de código que siga SOLID/KISS/DRY y las buenas prácticas comentadas en clase.

Formulario	3
Juego	5
Final	1
CSS	0.5
SOLID/KISS/DRY	0.5
TOTAL	10

Entregable

El entregable será la URL del GitHub donde tendréis el proyecto incluyendo HTML, CSS y Javascript.