

DISEÑO GENERAL PAGINA.HTML

<h1> Título Capitulo </h1>

div → #Contenedor

PELICULA

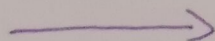
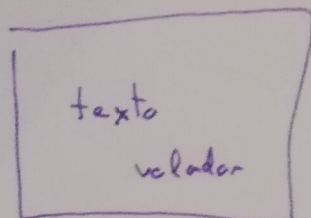
fondo
body



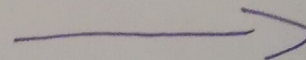
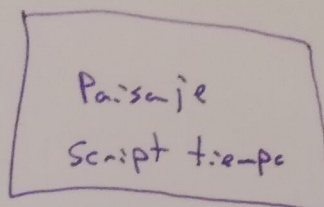
CINE

<h2> Texto o Narrador </h2>

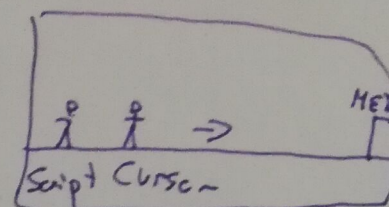
Presentación



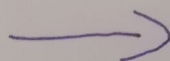
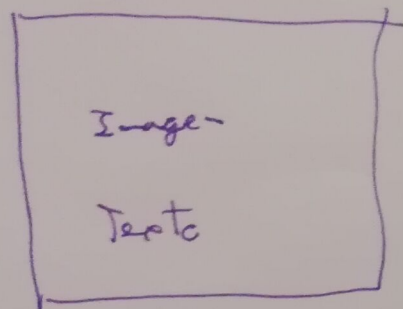
Inicio
Historia



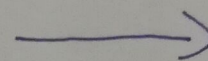
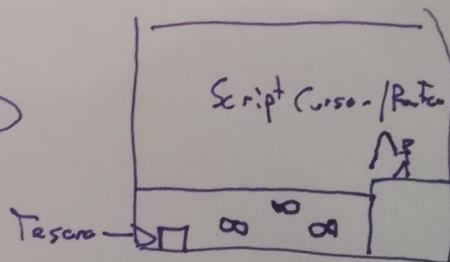
Carrera
Enemigo



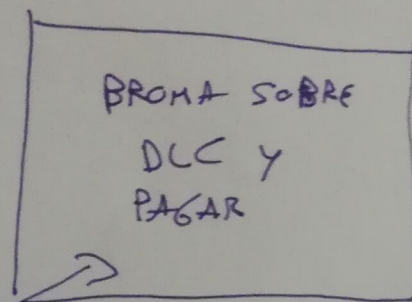
Manador



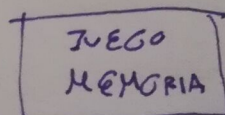
Pesca



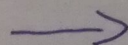
EUSA



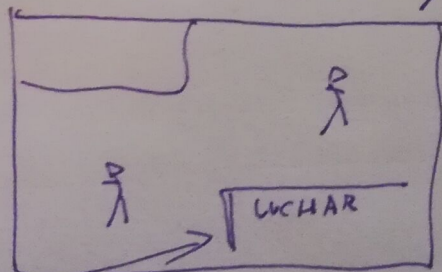
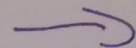
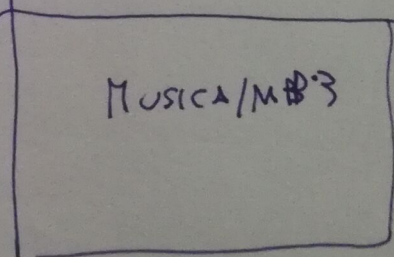
Script tiempo y Patch/Cursor



ENTREVISTA

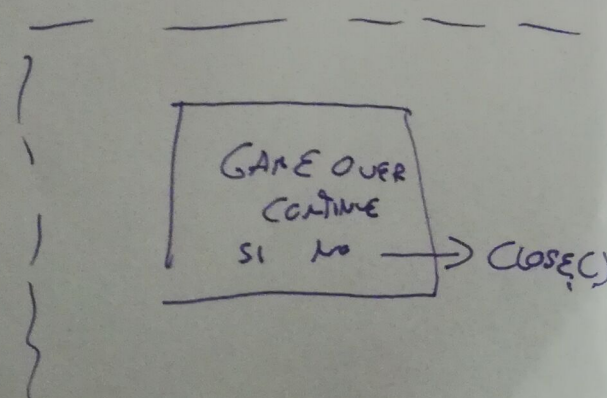


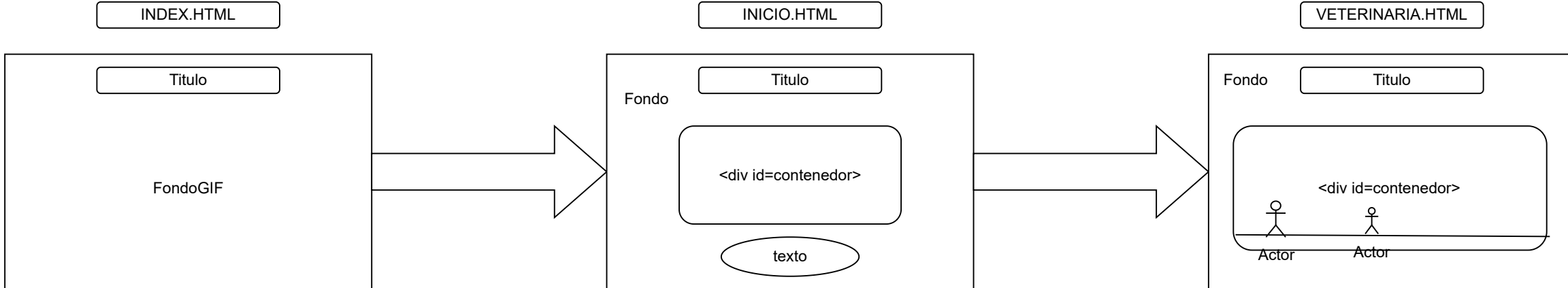
FIN



INVENTARIO
CLASES!!

Script Cursor
Rata

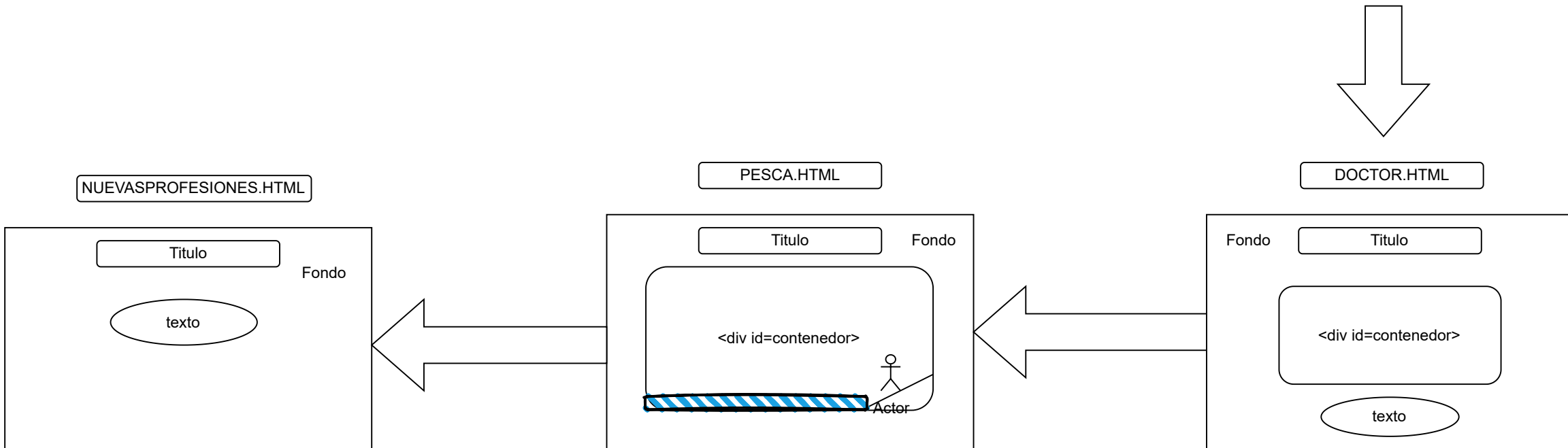




Párrafo Flotante
Va desplazándose por medio de un onmouseover

Mensaje de texto con foto que te envía a otra pagina a los pocos segundos.

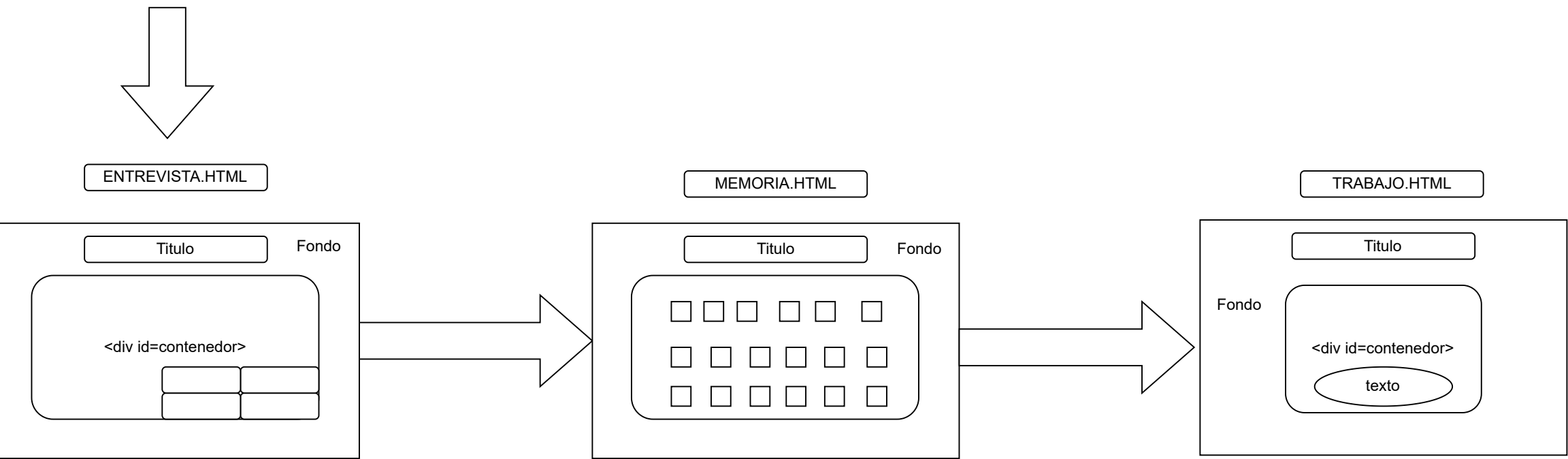
Juego 2D de personaje corriendo en dirección horizontal.
Se usará KeyCode para controlar las flechas de movimiento.
Además algunos eventos para desplazarse a otras paginas



Pagina de broma sobre una sesión en construcción. Se usa con el fin de poner una función que haga modificarse el puntero del ratón a cargando al ponerse encima. Eventos de paginas cargándose a lo largo del tiempo.

Juego de Pesca en 2D que tendrá el jugador que lanzar de forma randomizada el anzuelo y desplazarse por medio de las flechas hacia la botella. Tendrá un JQuery para eliminar el anzuelo al llegar a la botella. Presenta el anzuelo gravedad para irse hundiendo si no se toca ninguna flecha. Una función te cambia de fondo y te saca el mensaje de la botella.

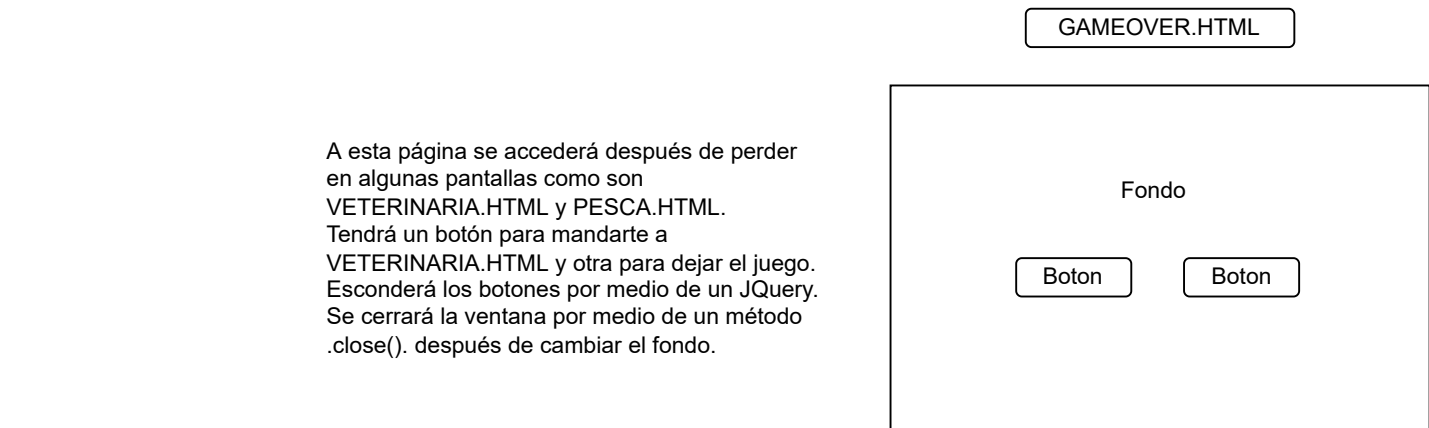
Mensaje de texto informando junto con una foto sobre la historia de nuestro personaje. SetTimeout para redirigir a otra pagina después de un tiempo.



Cuatro botones que nos permite tomar diferentes acciones antes de hacer la prueba final del evento. Aquí se crearan las clases al acceder al inventario y mostrará los diferentes componentes creados. Por medio de la opción luchar se seguirá

Aquí se jugara a un juego de memoria por parejas, en el cual se deberá emparejar 18 cuadrículas por Logotipo y Lenguaje de Programación. Aquí se creará un LocalStorage para conservar la puntuación para la siguiente diapositiva. Tendra varias funciones de descubrir con onclick y de hacer sombreado o hacerlo desaparecer con el onmouseover v onmouseout.

Mensaje de texto informando junto con una foto sobre la historia de nuestro personaje. SetTimeout para redirigir a otra pagina después de un tiempo. Mediante una ultima función sonará una música para celebrar el éxito.



A esta página se accederá después de perder en algunas pantallas como son VETERINARIA.HTML y PESCA.HTML. Tendrá un botón para mandarte a VETERINARIA.HTML y otra para dejar el juego. Esconderá los botones por medio de un JQuery. Se cerrará la ventana por medio de un método .close(). después de cambiar el fondo.