

PRÁCTICA 2 - JUEGOS

Bingo

En este juego vamos a simular un Bingo.

En primer lugar pediréis el nombre o nick del jugador con el que vais a jugar y el saldo con el que partís (mínimo 10€ máximo 100€).

Seguidamente se jugarán rondas contra otros jugadores. Para ello habrá un botón para “Iniciar ronda” que pida el número de oponentes (entre 2 y 4). Cada cartón te costará 5€.

Justo al pulsar “Iniciar ronda” con esos datos se restará del saldo el precio de un cartón y se mostrarán todos los cartones generados aleatoriamente, el propio y los de los oponentes. Cada cartón tendrá 15 números.



16	23			54	66		82	
		20		44	52		72	80
7			32	40		61	75	

www.bingo.es

También se mostrará arriba el Bingo, es decir los 90 números. Y un botón “Sacar número”, que saque un número aleatorio (no repetido) y lo marque como que ya ha salido. Si coincide que está en alguno de los cartones también se pintará marcado en otro color ese número en los cartones que aparezca.

Así hasta hacer Bingo. El valor del Bingo será la suma de jugadores * 5€. También se cantará línea con un valor de 5€. Sólo mostraremos las ganancias del jugador, no de los oponentes.

Si no quieres jugar más rondas pulsarás un botón indicándolo y mostrando las ganancias del jugador.

El diseño se deja a elección del alumno.

El código debe estar en Github y el juego desplegado en Heroku.

Juego del ahorcado.

En este ejercicio vamos a crear un juego del ahorcado. Vamos a dar unas indicaciones para crear el juego, pero se da amplia libertad al alumno para programarlo, que no copiarlo de Internet. Se valorará la elegancia de la solución elegida, el estilo y animación del ahorcado y las comprobaciones.

- Array diccionario con 100 palabras.
- Botón nuevo juego.
- Se elige una de las palabras del diccionario aleatoriamente y se muestran los huecos de esa palabra.
- Al lado se pinta ahorcado (cabeza, cuerpo, pierna_d, pierna_i, brazo_d, brazo_i). Es decir, tiene seis fallos al elegir letra. La palabra y los intentos serán variables de sesión.
- En un campo de formulario se pide una letra. Se comprueba que no la haya elegido ya en esta partida (variable sesión con palabras seleccionadas). Si es el caso, muestra mensaje y pide otra letra.
 - o Si no aparece en la palabra objetivo, se suma un fallo. Si está completo de fallos se pierde la partida y aparece de nuevo el botón de inicio de partida.
 - o Si aparece en la palabra, se pinta en la palabra las letras correspondientes.

Si aciertas la palabra (se completa la palabra) mensaje de que has ganado, y de nuevo se da la oportunidad de seguir jugando.

Se puede usar el diseño que se quiera, se valorará una buena presentación. Para la introducción de las letras se valorará que se muestre una especie de teclado con todas las letras y se pulse la que se quiere probar. Sería interesante que aparecieran marcadas las que ya se han dicho en la partida.

El código debe estar en Github y el juego desplegado en Heroku.