



Escenario: Capa de 1000x600 con fondo **silueta.png**.

Al pulsar el botón **EMPEZAR**,

Se crea la capa del **edificio** (Izda) está dentro del contenedor.

Aparecerá a colocado pegado al **edificio Spiderman** y **GreenGoblin** en el otro extremo (dcha).

El botón **EMPEZAR** quedará deshabilitado y se habilitarán **SUBIR PARAR Y BAJAR**, hasta que finalice el juego. Nivel =1 .

Si se pulsa sobre **GreenGoblin** cambiará de forma aleatoria su altura y lanzará tantas **bombas** como el nivel en el que se encuentre y se dirigirá hasta el **edificio** con alturas aleatorias. La velocidad de la bomba es de 5milisegundos por pixel.

Al pulsar sobre **GreenGoblin**, no se podrá pulsar más hasta que lleguen todas las **bombas** a su destino.

Con los botones **ARRIBA PARAR ABAJO** se podrá mover **spiderman** y podrá evitar que las **bombas** lleguen al **edificio**.

Si la **bomba** la toca **spiderman**, desaparece la **bomba**.

Si la **bomba** llega a **edificio**, se cambia la imagen de la **bomba** a **explosion** y desaparece el **edificio** y finaliza el juego y se deshabilitan botones de movimiento y se habilita empezar que reinicia.

Si no explota ninguna **bomba** se incrementa el **nivel**.

---

#### Evaluación:

0.5 → Construcción CSS y HTML

1 → Empezar (habilitar y deshabilitar botones)

1 → Creación de capas (spiderman, greengoblin, edificio)

2.5 → Movimiento de Spiderman (Subir, Parar, Bajar)

1 → Creación bombas al hacer click sobre greengoblin y deshabilitar click hasta próximo nivel.

2 → Movimiento de bomba hasta el edificio a altura aleatoria

1.5 → Desaparición de la bomba (comprobando posición de spiderman)

1 → Explosión de la bomba (si llega al edificio) fin de juego.

1 → Empezar nuevamente (reinicio) y eliminación de capas.

0.5 → Comentarios y claridad del código

**TOTAL 12 puntos sobre 10**