



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

Al pulsar el botón **EMPEZAR**,

Se crea la capa del **batmovil** (dcha) está dentro del contenedor.

Aparecerá a colocado pegado al **batmovil** **Batman** y **Joker** en el otro extremo (Izda).

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

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

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

Con los botones **ARRIBA PARAR ABAJO** se podrá mover **batman** y podrá evitar que las **cartas** lleguen al **batmovil**.

Si la **carta** la toca **batman**, desaparece la **bomba**.

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

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

Evaluación:

0.5 → Construcción CSS y HTML

1 → Empezar (habilitar y deshabilitar botones)

1 → Creación de capas (batman, joker, batmovil)

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

1 → Creación cartas al hacer click sobre Joker y deshabilitar click hasta próximo nivel.

2 → Movimiento de carta hasta el batmovil a altura aleatoria

1.5 → Desaparición de la carta (comprobando posición de batman)

1 → Explosión de la carta (si llega al batmovil) fin de juego.

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

0.5 → Comentarios y claridad del código

TOTAL 12 puntos sobre 10