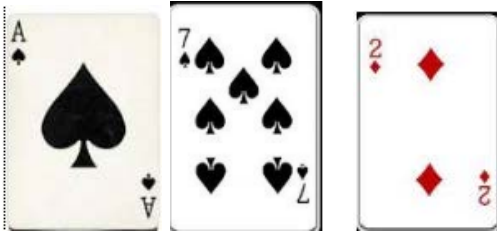


Proyecto Tecnologías para la Web

Se desarrollará una pequeña aplicación web para simular un juego de cartas entre la computadora y un jugador. Para ello se necesita una baraja que es un conjunto de 52 cartas. Cada carta tiene una figura y un número. La figura puede ser corazón, diamante, pica o trébol. Las dos primeras son de color rojo y las dos últimas negro. El número puede ser un entero entre 2 y 10, as, J (jota), Q, K (rey).



El juego que debes programar tiene las siguientes reglas:

- Antes de iniciar cada juego es necesario revolver todas las cartas de la baraja.
- Para iniciar el juego, la computadora reparte al usuario tres cartas y toma tres.
- Pueden darlas como quieras las tres de una vez o bien una a cada uno hasta completar tres. También se debe voltear/mostrar la carta de arriba del mazo restante.
- Empezando por el usuario, alternadamente cada jugador (el usuario y la computadora) hace una tirada.
- La tirada consiste en arrastra y soltar una carta (sobre la zona donde se pueden soltar las cartas) del mismo valor o figura que la que está arriba, es decir la que acaba de tirar el jugador contrario. Si no tiene debe tomar del mazo tantas como necesite.



Gana el jugador que se deshace primero de todas sus cartas. Si se acaba el mazo ambos jugadores están empatados.

-

En el juego se debe mostrar y utilizar lo siguiente:

- Mostrar las cartas del usuario y de la computadora así como la carta de encima del mazo. (como se muestra en la imagen anterior)
- Cuando la computadora tome cartas del mazo, hacer una pausa para que se pueda observar el movimiento.
- Mostrar mensajes al usuario para indicar que se intenta realizar una jugada inválida o que se realiza una jugada válida
- Añadir animaciones de las CSS3 al mostrar las cartas, al seleccionar alguna carta, al soltar las cartas, etc.
- Añadir diferentes transformaciones de las CSS3 al proyecto
- Pedir el nombre del jugador al inicio y mostrarlo durante el juego y cuando corresponda su turno.
- Almacenar con websql la información del historial de los juegos (el nombre del jugador (la computadora cuenta como jugador) con la información de cada uno de los juegos, si lo ganó o lo perdió)
- Debes incluir un pequeño instructivo de juego en el programa

Se pueden realizar las siguientes acciones en el juego:

- Iniciar un juego nuevo
- Terminar juego
- Mostrar el historial el nombre del jugador con la información de cada uno de los juegos, si lo ganó o lo perdió

NOTA: Usar CSS3, HTML; Javascript, en este proyecto **NO** se utilizaran bibliotecas de javascript como jquery, yui, etc.