

Inicio

TU: 0

MONSTRUO: 0

100

100

NUEVO JUEGO

Cuaderno de bitácora

Al pulsar NUEVO JUEGO

TU: 0

MONSTRUO: 0

100

100

ATACAR

ATAQUE ESPECIAL

CURARSE

RENDIRSE

Cuaderno de bitácora

Partidas ganadas

TU: 0

Partidas ganadas

MONSTRUO: 0

60

60

ATACAR

ATAQUE ESPECIAL

CURARSE

RENDIRSE

Siempre empiezas TU. Después de tu acción, el MONSTRUO te ataca. Es lo único que hace.

Cuaderno de bitácora

EL MONSTRUO GOLPEÓ CON 12

GOLPEASTES CON 10

EL MONSTRUO GOLPEÓ CON 7

GOLPEASTES CON 8

EL MONSTRUO GOLPEÓ CON 6

GOLPEASTES CON 6

EL MONSTRUO GOLPEÓ CON 7

GOLPEASTES CON 9

EL MONSTRUO GOLPEÓ CON 8

GOLPEASTES CON 7

TU: 0

MONSTRUO: 0

52

47

ATACAR

ATAQUE ESPECIAL

CURARSE

RENDIRSE

Cuaderno de bitácora

EL MONSTRUO GOLPEÓ CON 8

GOLPEASTES CON 13

EL MONSTRUO GOLPEÓ CON 12

GOLPEASTES CON 10

EL MONSTRUO GOLPEÓ CON 7

GOLPEASTES CON 8

EL MONSTRUO GOLPEÓ CON 6

GOLPEASTES CON 6

EL MONSTRUO GOLPEÓ CON 7

GOLPEASTES CON 9

EL MONSTRUO GOLPEÓ CON 8

GOLPEASTES CON 7

Después de un ATAQUE ESPECIAL, al siguiente turno solo puedes rendirte o atacar

La bitácora añade eventos por arriba

TU: 0

2

Esta página dice

¡Ganaste!

¿Nuevo juego?

Aceptar

Cancelar

MONSTRUO: 0

ATACAR

ATAQUE ESPECIAL

CURARSE

RENDIRSE

Tanto si perdemos como si ganamos, nos pregunta si queremos jugar de nuevo

TU: 1

100

MONSTRUO: 0

100

ATACAR

ATAQUE ESPECIAL

CURARSE

RENDIRSE

Cuaderno de bitácora

TU: 1

100

MONSTRUO: 0

100

NUEVO JUEGO

Cuaderno de bitácora

El resultado del juego se guarda en localStorage de forma que si se vuelve a jugar, se carga el marcador guardado

Se implementara un módulo (IIFE) para la aplicación: **app** con el método *iniciar*, sin argumentos. Los valores de ataque/sanarse son aleatorios entre estos valores:

- Ataque (TU): entre 3 y 10.
- Ataque especial (TU): entre 5 y 18.
- Sanarse (TU): entre 5 y 10.
- Ataque (Monstruo): entre 5 y 12.

Siempre empieza el juego TU. En cada turno puedes elegir cualquiera de las siguientes acciones: ATACAR, ATAQUE ESPECIAL, SANARSE y RENDIRSE. El MONSTRUO solo ataca como respuesta a cada acción (salvo en RENDIRSE, por supuesto).

Cada acción se muestra en la ventana de bitácora siendo la última la de más arriba.

Si tienes 100 de salud, no puedes SANARTE. Si realizas un ATAQUE ESPECIAL, en el siguiente turno solo puedes realizar un ATAQUE.

Al final del juego se mostrará un diálogo diciendo si perdiste o ganaste y la opción de empezar un nuevo juego o no.

Los resultados se guardaran en el localStorage para su uso posterior.