

Documentación sobre el proyecto

Aventura del héroe (caza del tesoro)

Decisiones de diseño

El proyecto se ha desarrollado utilizando HTML, CSS y JavaScript, separando cada parte en su archivo correspondiente para mantener el código organizado.

Se ha utilizado una tabla 10x10 para representar el tablero del juego, ya que permite trabajar con filas y columnas y es mejor el cálculo de posiciones del héroe y del cofre.

El movimiento del héroe se controla mediante tiradas de dado, generando un número aleatorio entre 1 y 6, y mostrando visualmente las casillas a las que el jugador puede moverse. Estas casillas se resaltan en rojo para que el jugador entienda claramente las opciones disponibles.

El código se ha organizado en funciones para cada parte principal del juego (validar nombre, generar tablero, tirar dado y mover héroe).

Para guardar el mejor resultado del jugador, se ha utilizado localStorage, permitiendo conservar el récord de tiradas.

En cuanto al aspecto, es un formulario centrado sencillo, al meter el nombre correctamente te lleva al juego, el cual también se encuentra centrado, teniendo arriba el boton con el dado para poder verlo a la vez que se avanza en el juego.

Desafíos encontrados

Uno de los principales problemas encontrados fue la gestión de las casillas rojas que indican los movimientos posibles. Al principio, estas casillas se acumulaban en el tablero tras varias tiradas, por lo que fue necesario recorrer toda la tabla y limpiar los colores antes de marcar las nuevas posiciones.

Otro punto en el que hubo dificultades fue el control de turnos, evitando que el jugador pudiera tirar el dado varias veces seguidas sin mover al héroe. Esto se resolvió mediante una variable de control que bloquea y desbloquea la acción de tirar el dado.

También surgieron problemas al gestionar los eventos de clic, ya que al pulsar sobre una imagen (héroe o cofre) no se detectaba correctamente la celda. Esto se solucionó comprobando si el clic se realizaba sobre una imagen y accediendo a su celda contenedora.

Por último, la implementación del almacenamiento del récord requirió comprender el funcionamiento de `localStorage` y la comparación de valores guardados con el resultado actual.