**TABLERO POKEMON DOCUMENTACIÓN**

**Diseño**

La realización del proyecto “Tablero Pokemon” ha ido sufriendo modificaciones a medida que hemos visto nuevos contenidos en clase. En un primer momento realicé la tarea mediante la modificación de la mayor parte de los elementos del DOM mediante el uso de innerHTML introduciendo etiquetas mediante texto y no creándolas. Una vez vimos el Tema 6 he modificado gran parte de código haciendo uso de createElement.

El diseño de la aplicación lo he dividido en 3 partes principales:

-Primero la sección “apertura de telón”, con un efecto visual simulando un juego arcade.

-Segundo la sección de registro con sus respectivas funciones que habilita la siguiente sección.

-Tercero la sección del tablero con sus respectivas funciones.

**Dificultades encontradas**

Las dificultades que me he encontrado a la hora de realizar el proyecto han sido:

-La primera de ellas es como me he enfrentado a este, es decir, las decisiones tomadas. En un primer momento di prioridad al estilo antes que ha la funcionalidad lo que he ha hecho invertir muchas más horas, pero he aprendido que en este tipo de proyectos es mejor dejar la funcionalidad hecha y después centrarse en el estilo

- Después sobre todo al comienzo de empezar a picar código he tenido algún que otro problema con pintar los elementos de forma dinámica dado que muchos ellos les llamaba antes de que fuesen creados.

-Con el tema de añadir sonido también he observado que los navegadores como Chrome que el que suelo utilizar capan bastantes funcionalidades.

-Lo que más tiempo he ha llevado ha sido resaltar las posibles celdas a las que el usuario puede moverse, por lo demás lo he llevado bastante bien.

-El código se puede optimizar bastante que es una tarea que haré en un futuro.