



## PROYECTO FINAL BOOTCAMP DE FRONTEND AVANZADO







Sebastian Garzón- Mary Fernández- Katherine Aguirre

#### **CONCEPTO PRINCIPAL**

**ME – MEMORIA** es un juego de memoria entretenido diseñado para desafiar tus habilidades de recordar y emparejar cartas. No solo te entretendrá, sino que también te proporcionará un beneficio valioso al ejercitar tu memoria y concentración. Me-Memoria combina diversión y utilidad, proporcionando una experiencia de juego enriquecedora para jugadores de todas las edades.



ZOWE ES ESO:



### **OBJETIVO**



El objetivo principal de **ME – MEMORIA** es mejorar tus habilidades de memoria y concentración al encontrar y emparejar cartas idénticas lo más rápido posible. El juego te desafía a recordar la ubicación de las cartas en un mazo boca abajo y a emparejarlas correctamente. Al hacerlo, no solo te diviertes, sino que también ejercitas tu mente y trabajas en fortalecer tu memoria.





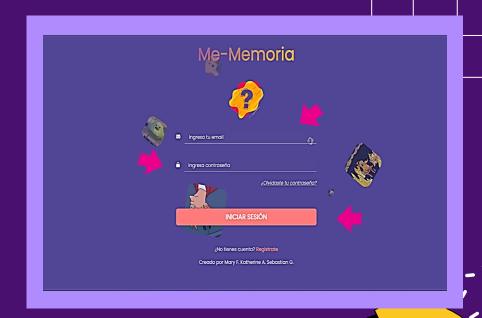
# INSTRUCCIÓN DE JUEGO







Para jugar **ME – MEMORIA** deberás iniciar sesión si no tienes cuenta te tienes que registrar ya sea creando el usurario o Iniciando sesión con Google.



# INICIO DE JUEGO

ME – MEMORIA se juega con un mazo de cartas que se encuentran desactivas. Para activarlas se tiene que dar clic en el botón empezar.

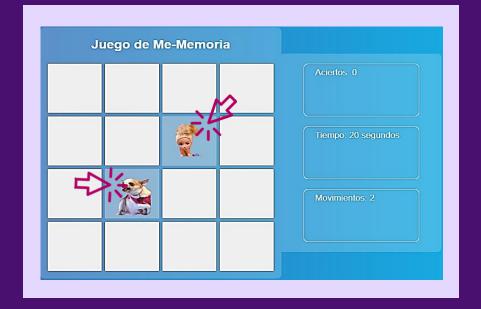




### GIRAR CARTAS



Da clic en dos cartas para revelar su contenido. El objetivo es encontrar dos cartas que sean idénticas.





## EMPAREJAR CARTAS



Si las dos cartas reveladas coinciden, se quedarán mostrando su imagen. Si no son idénticas, se vuelve a ocultar la imagen. Recuerda su ubicación para futuros intentos.





## RETO 🦻

Al momento de dar clic en un recuadro blanco comenzara funcionar el cronometro que inicia en 30 segundos para ganar hay que descubrir todas las imágenes antes del tiempo llegue a 0. Puedes competir contra ti mismo para mejorar tus tiempos. Si quieres jugar de nuevo deberás dar OK para reiniciar el juego



## GANASTE '





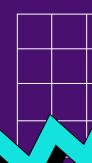






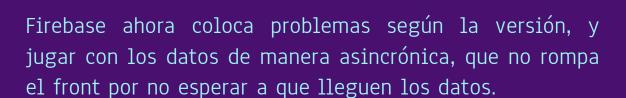








#### **RETOS**



Buscar cosas que no existían en un css.

Problemas de conexión con workbox - el cual por falta de tiempo se descartó y se usó código vanilla para el guardado de cache.

Como plantar la lógica del juego ver como cada función tenía que trabajar en armonía con otra y que no se choquen entre sí.











