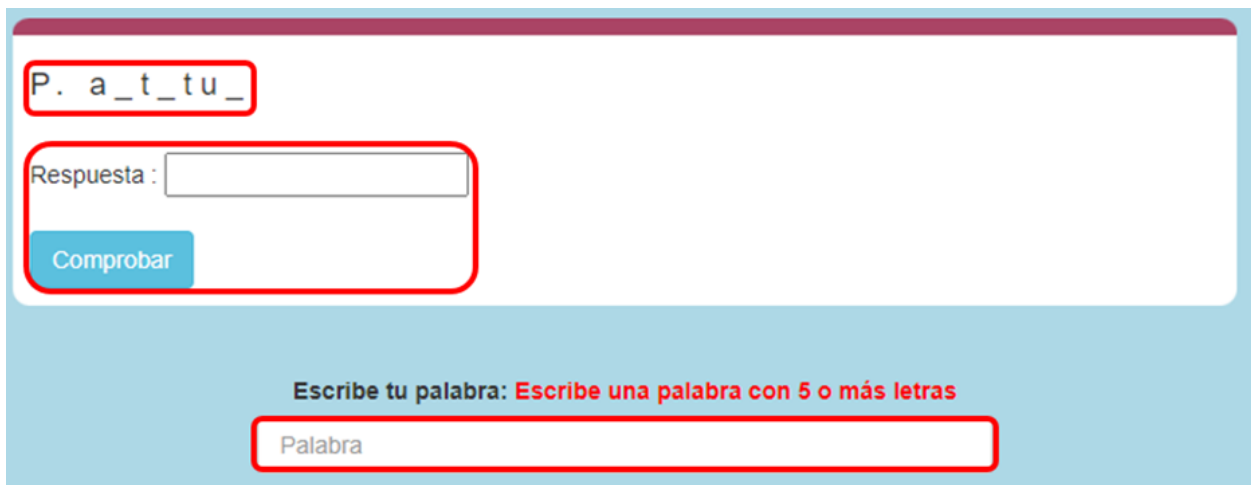


- **Proceso para el botón.**

Primero, vamos a obtener la palabra que el jugador ingresa en el cuadro de texto y vamos a manipular la palabra para reemplazar algunas de las letras con “_”. Después vamos a crear una entrada de texto para que el otro jugador escriba su respuesta y un botón para comprobar la respuesta. Vamos a añadir esta palabra, la entrada de texto y el botón para comprobar en el div que creamos en game_page.html con el id de salida. Después vamos a reestablecer la entrada de texto donde el jugador que pregunta escribe la palabra:



- **Explicación de charAt().**

0	1	2	3	4	5	6
A	C	T	I	T	U	D

Con cualquier palabra que ingresemos, el conteo de las letras comenzará desde 0.

word.charAt (index_of_letter) –

Word – es la variable que tiene la palabra que ingresa el jugador . **// por ahora vamos a considerar la palabra “actitud”**

charAt (index_of_letter) – es una función para obtener las letras de la palabra e index_of_letter es para obtener las letras de la palabra que se ingresó. Por ejemplo:

word.charAt(1) – obtendrá la letra T ya que la posición 1 contiene la letra T.

word.charAt(0) – obtendrá la letra A ya que la posición 0 contiene la letra A.

word.charAt(5) - obtendrá la letra U ya que la posición 5 contiene la letra U.

- Explicación de replace().

Ejemplo de replace().

Sintaxis de replace() -

the_Word es una variable con la palabra que queremos reemplazar.

the_Word.replace("palabra/letra que queremos reemplazar", "palabra/letra que reemplaza");

Ejemplo:

Palabra = "actitud";

remove_one = word.replace("c", "_"); // remove_one contiene a_titud

remove_two = remove_one.replace("i", "_"); // remove_two contiene a_t_tud

Si hacemos

remove_two = word.replace("i", "_");

// remove_two contiene act_tud ya que word contiene actitud.

Si hacemos

remove_two = remove_one.replace("i", "_");

// remove_two contiene a_t_tud ya que remove_one contiene a_titud.

Por eso, si queremos eliminar letras de manera continua, debemos referirnos a la variable que hicimos al final y no a la variable con la cadena.

remove_three = remove_two.replace("u", "_"); // remove_three contiene a_t_t_d

- Código para establecer los nombres de los jugadores y el puntaje.

```
player1_name = localStorage.getItem("player1_name");
player2_name = localStorage.getItem("player2_name");

player1_score = 0;
player2_score = 0;

document.getElementById("player1_name").innerHTML = player1_name + " : ";
document.getElementById("player2_name").innerHTML = player2_name + " : ";

document.getElementById("player1_score").innerHTML = player1_score ;
document.getElementById("player2_score").innerHTML = player2_score ;

document.getElementById("player_question").innerHTML = "Turno para preguntar - " + player1_name ;
document.getElementById("player_answer").innerHTML = "Turno para responder - " + player2_name ;
```

Output:

```
player1_name = localStorage.getItem("player1_name");
player2_name = localStorage.getItem("player2_name");

player1_score = 0;
player2_score = 0;

document.getElementById("player1_name").innerHTML = player1_name + " : ";
document.getElementById("player2_name").innerHTML = player2_name + " : ";

document.getElementById("player1_score").innerHTML = player1_score ;
document.getElementById("player2_score").innerHTML = player2_score ;

document.getElementById("player_question").innerHTML = "Turno para preguntar - " + player1_name ;
document.getElementById("player_answer").innerHTML = "Turno para responder - " + player2_name ;
```

Mario : 0

Jorge : 0

Adivina la palabra

Turno para preguntar - Mario

Turno para responder - Jorge

Escribe tu palabra: Escribe una palabra con 5 o más letras

Palabra

Enviar

Código para el botón enviar.

```
function send() {
    get_word = document.getElementById("word").value;
    word = get_word.toLowerCase();
    console.log("Palabra en minúsculas = " + word);

    charAt1 = word.charAt(1);
    console.log(charAt1);

    lenght_divide_2 = Math.floor(word.length/2);
    charAt2 = word.charAt(lenght_divide_2);
    console.log(charAt2);

    lenght_minus_1 = word.length - 1;
    charAt3 = word.charAt(lenght_minus_1);
    console.log(charAt3);

    remove_charAt1 = word.replace(charAt1, "_");
    remove_charAt2 = remove_charAt1.replace(charAt2, "_");
    remove_charAt3 = remove_charAt2.replace(charAt3, "_");
    console.log(remove_charAt3);

    question_word = "<h4 id='word_display'> Q. "+remove_charAt3+"</h4>";
    input_box = "<br>Respuesta : <input type='text' id='input_check_box'>";
    check_button = "<br><br><button class='btn btn-info' onclick='check()'>Comprobar</button>";
    row = question_word + input_box + check_button ;
    document.getElementById("output").innerHTML = row;
    document.getElementById("word").value = "";
}
}
```

Output de:

```
console.log("Palabra en minúsculas = " + word);
```

-

Palabra en minúsculas = actitud

[game_page.js:20](#)

Output de:

```
charAt1 = word.charAt(1);
console.log(charAt1);
```

-

c

[game_page.js:23](#)

Output de:

```

lenght_divide_2 = Math.floor(word.length/2);
charAt2 = word.charAt(lenght_divide_2);
console.log(charAt2);

```

i

game_page.js:27

Output de:

```

lenght_minus_1 = word.length - 1;
charAt3 = word.charAt(lenght_minus_1);
console.log(charAt3);

```

d

game_page.js:31

```

question_word = "<h4 id='word_display'> Q. "+remove_charAt3+"</h4>";
input_box = "<br>Respuesta : <input type='text' id='input_check_box'>";
check_button = "<br><br><button class='btn btn-info' onclick='check()'>Comprobar</button>";
row = question_word + input_box + check_button ;
document.getElementById("output").innerHTML = row;

```

Adivina la palabra

Turno para preguntar - Mario

Turno para responder - Jorge

P. a _ t _ t u _

Respuesta :

Comprobar