

## 1. Código HTML incluido en el archivo index.html

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    Enlace ml5.js
    <script src="https://unpkg.com/ml5@0.4.3/dist/ml5.min.js"></script>

    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
    <link rel="stylesheet" href="https://maxcdn.bootstrapcdn.com/bootstrap/3.4.0/css/bootstrap.min.css">
    <script src="https://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/3.4.1/jquery.min.js"></script>
    <script src="https://maxcdn.bootstrapcdn.com/bootstrap/3.4.0/js/bootstrap.min.js"></script>

    <title>p5.play.Mario</title>
    <!-- enlace p5.js y bibliotecas relacionadas como p5.dom.js o p5.sound.js -->
    <script src="lib/p5.min.js" type="text/javascript"></script>
    <!-- enlace p5.play.js -->
    <script src="lib/p5.play.js" type="text/javascript"></script>
    <!-- enlace p5.dom.js -->
    <script src="lib/p5.dom.js" type="text/javascript"></script>

    <!-- enlace al bosquejo de javascript -->
    <script src="scripts/sprites.js" type="text/javascript"></script>

    <script src="main.js" type="text/javascript"></script>
    <script src="characters_environment.js" type="text/javascript"></script>
    Enlaces a la biblioteca p5.js
    requeridos en el juego de Mario.

    Archivo JS importante para cargar
    todas las imágenes utilizadas
    dentro del juego de Mario.

    Enlace a nuestro archivo de JS (primer
    archivo JS importante para el juego de
    Mario)

    Segundo archivo JS importante
    para el juego de Mario

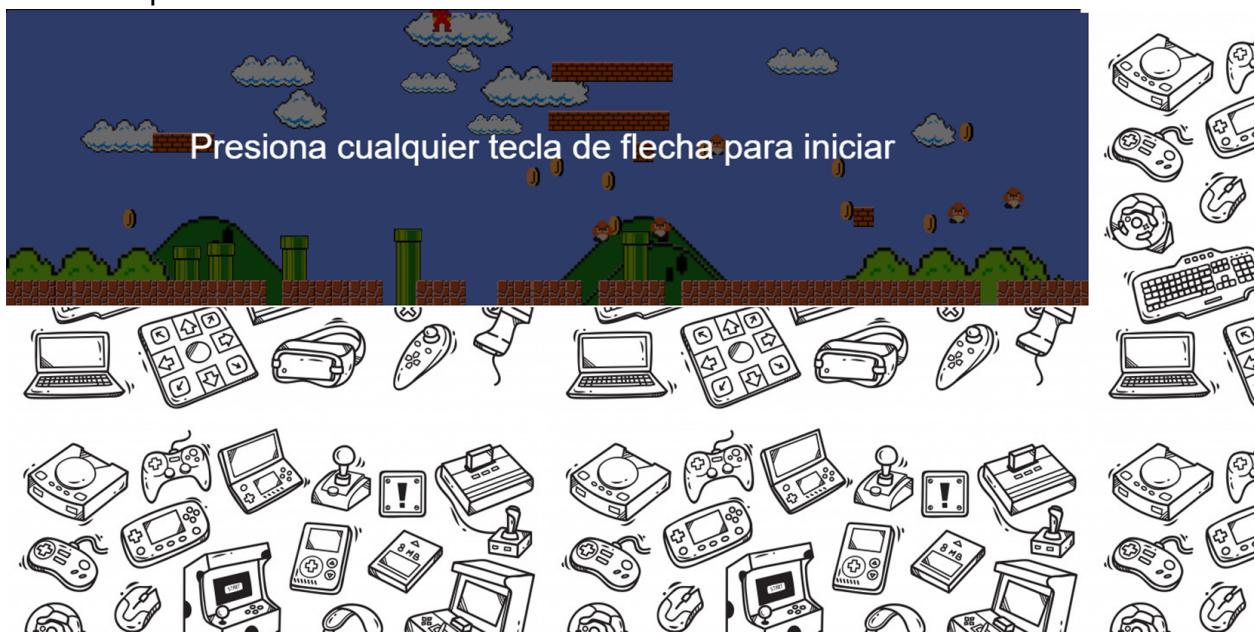
    Enlace a nuestro archivo de estilo.

    <link rel="stylesheet" type="text/css" href="style.css">
    <script src="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/p5.js/1.0.0/addons/p5.sound.min.js"></script>
  </head>
  <body background="background.jpg"> Biblioteca de sonidos p5.js
  <center>
```

## 2. Agregar la imagen de fondo a la página web

```
<body background="background.jpg">
```

Output:



3. Agregar una etiqueta center

```
<body background="background.jpg">
<center>
</center>
</body>
```

4. Agregar un div para contener el encabezado y el botón de instrucciones

```
<body background="background.jpg">
<center>
<div class="btn btn-primary heading">
| </div>
</center>
</body>
```

Estilo en [style.css](#)

```
.heading
{
width: 100%;
text-align: left;
}
```

5. Agregar una etiqueta h3 para contener el texto del encabezado

```
<body background="background.jpg">
<center>
<div class="btn btn-primary heading">
| <h3>JUEGO DE MARIO AI </h3>
| </div>
</center>
</body>
```

Estilo en [style.css](#)

Como esta etiqueta h3 está dentro de un div cuya clase es heading, podemos escribir [.heading h3{](#).

```
.heading h3{
    display: inline;
}
```

## Output:



## 6. Agregar un botón para las instrucciones

```
<body background="background.jpg">
<center>

    <div class="btn btn-primary heading">
        <h3>JUEGO DE MARIO AI</h3>
        <button class="btn btn-primary" data-toggle="modal" data-target="#myModal">Instrucciones</button>
    </div>
</center>
```

Estilo en [style.css](#)

Como esta etiqueta h3 está dentro de un div cuya clase es heading, podemos

escribir [.heading button{](#).

```
.heading button{
    float: right;
    border: 1px solid black;
}
```

## Output:

```
<body background="background.jpg">
<center>

    <div class="btn btn-primary heading">
        <h3>JUEGO DE MARIO AI</h3>
        <button class="btn btn-primary" data-toggle="modal" data-target="#myModal">Instrucciones</button>
    </div>
</center>
```



## 7. Agregar una imagen grande después del div del encabezado

```
<body background="background.jpg">
<center>

    <div class="btn btn-primary heading">
        <h3>JUEGO DE MARIO AI </h3>
        <button class="btn btn-primary" data-toggle="modal" data-target="#myModal">Instrucciones</button>
    </div>

    
</center>
</body>
```

Estilo en [style.css](#)

```
.big_image
{
    width: 100%;
```

**Output:**



## 8. Agregar dos etiquetas br

```
<body background="background.jpg">
<center>

    <div class="btn btn-primary heading">
        <h3>JUEGO DE MARIO AI </h3>
        <button class="btn btn-primary" data-toggle="modal" data-target="#myModal">Instrucciones</button>
    </div>

    
    <br><br>

</center>
</body>
```

## 9. Agregar el botón “Jugar”

```
<body background="background.jpg">
<center>

    <div class="btn btn-primary heading">
        <h3>JUEGO DE MARIO AI </h3>
        <button class="btn btn-primary" data-toggle="modal" data-target="#myModal">Instrucciones</button>
    </div>

    
    <br><br>
    <button class="btn btn-success" onclick="startGame()" id="start">Jugar</button>

</center>
</body>
```

Estilo en `style.css`

```
#start
{
  font-size: 22px;
}
```

Output:



## 10. Agregar dos etiquetas br

```
<body background="background.jpg">
<center>

  <div class="btn btn-primary heading">
    <h3>JUEGO DE MARIO AI </h3>
    <button class="btn btn-primary" data-toggle="modal" data-target="#myModal">Instrucciones</button>
  </div>

  
  <br><br>
  <button class="btn btn-success" onclick="startGame()" id="start">Jugar</button>
  <br><br>

</center>
</body>
```

## 11. Agregar una etiqueta h3 para mostrar el estado del juego

```
<body background="background.jpg">
<center>

  <div class="btn btn-primary heading">
    <h3>JUEGO DE MARIO AI </h3>
    <button class="btn btn-primary" data-toggle="modal" data-target="#myModal">Instrucciones</button>
  </div>

  
  <br><br>
  <button class="btn btn-success" onclick="startGame()" id="start">Jugar</button>
  <br><br>
  <h3 id="status" class="btn btn-warning"></h3>

</center>
</body>
```

Estilo en `style.css`

```
#start ,#status
{
  font-size: 22px;
}
```

Output:

```
<body background="background.jpg">
<center>

  <div class="btn btn-primary heading">
    <h3>JUEGO DE MARIO AI </h3>
    <button class="btn btn-primary" data-toggle="modal" data-target="#myModal">Instrucciones</button>
  </div>

  
  <br><br>
  <button class="btn btn-success" onclick="startGame()" id="start">Jugar</button>
  <br><br>
  <h3 id="status" class="btn btn-warning"></h3>

</center>
</body>
```



## 12. Agregar dos etiquetas br

```
<body background="background.jpg">
<center>

  <div class="btn btn-primary heading">
    <h3>JUEGO DE MARIO AI </h3>
    <button class="btn btn-primary" data-toggle="modal" data-target="#myModal">Instrucciones</button>
  </div>

  
  <br><br>
  <button class="btn btn-success" onclick="startGame()" id="start">Jugar</button>
  <br><br>
  <h3 id="status" class="btn btn-warning"></h3>
  <br><br>

</center>
</body>
```

## 13. Agregar un div vacío para contener el canvas p5.js

```
<body background="background.jpg">
<center>

    <div class="btn btn-primary heading">
        <h3>JUEGO DE MARIO AI </h3>
        <button class="btn btn-primary" data-toggle="modal" data-target="#myModal">Instrucciones</button>
    </div>

    
    <br><br>
    <button class="btn btn-success" onclick="startGame()" id="start">Jugar</button>
    <br><br>
    <h3 id="status" class="btn btn-warning"></h3>
    <br><br>
    <div id="canvas"></div>

</center>
</body>
```

#### 14. Agregar un div vacío para contener la vista en vivo de la webcam

```
<body background="background.jpg">
<center>

    <div class="btn btn-primary heading">
        <h3>JUEGO DE MARIO AI </h3>
        <button class="btn btn-primary" data-toggle="modal" data-target="#myModal">Instrucciones</button>
    </div>

    
    <br><br>
    <button class="btn btn-success" onclick="startGame()" id="start">Jugar</button>
    <br><br>
    <h3 id="status" class="btn btn-warning"></h3>
    <br><br>
    <div id="canvas"></div>
    <div id="game_console"></div>

</center>
</body>
```