



En este documento se explican las funciones que se han desarrollado en los archivos Javascript

## menu.js

### Funciones

#### **mostrarPopup(popup)**

- Esta función se encarga de mostrar un pop-up específico pasando el elemento popup como parámetro. Si hay un pop-up visible actualmente, lo oculta antes de mostrar el nuevo.
- Parámetros:popup: El elemento pop-up que se va a mostrar.

#### **cerrarPopup()**

- Esta función cierra el pop-up visible actualmente, si lo hay.
- No recibe parámetros.

### Eventos

#### **Evento click en botonUsuarios**

- Cuando se hace clic en el botón de gestión de usuarios, se activa este evento para mostrar u ocultar el menú de usuarios.
- Función asociada: botonUsuarios.addEventListener

#### **Evento click en cerrarMenuUsuarios**

- Al hacer clic en el botón de cierre del menú de usuarios, se activa este evento para cerrar el menú.
- Función asociada: cerrarMenuUsuarios.addEventListener

#### **Evento click en mostrarCrearUsuarioBtn**

- Este evento se activa al hacer clic en el botón para mostrar el formulario de creación de usuario.
- Función asociada: mostrarCrearUsuarioBtn.addEventListener

#### **Evento click en cerrarCrearUsuarioBtn**

- Al hacer clic en el botón de cierre del formulario de creación de usuario, se activa este evento para cerrar el formulario.
- Función asociada: cerrarCrearUsuarioBtn.addEventListener

#### **Evento click en guardarUsuarioBtn**

- Este evento se activa al hacer clic en el botón de guardar usuario dentro del formulario de creación de usuario. Se encarga de verificar y guardar la información del nuevo usuario.
- Función asociada: guardarUsuarioBtn.addEventListener

**Evento click en BtnInicioSesion**

- Cuando se hace clic en el botón de inicio de sesión, se activa este evento para mostrar el menú de inicio de sesión y listar los usuarios disponibles para iniciar sesión.
- Función asociada: BtnInicioSesion.addEventListener

**Evento click en cerrarInicioSesion**

- Al hacer clic en el botón de cierre del menú de inicio de sesión, se activa este evento para cerrar el menú.
- Función asociada: cerrarInicioSesion.addEventListener

**Evento click en nuevoJuegoBtn**

- Cuando se hace clic en el botón de nuevo juego, este evento se activa para redirigir al usuario a la página de inicio del juego, siempre que haya un usuario activo seleccionado.
- Función asociada: nuevoJuegoBtn.addEventListener

**Evento click en InteractuaMusica**

- Detecta si la musica se está reproduciendo para quitarle el sonido y si esta ensordecida volver a darle volumen
- Funcion asociada : InteractuaMusica.addEventListener

## script-001.js

### Funciones

**mostrarNombreUsuario(usuario):**

- Esta función toma un objeto de usuario y muestra su nombre en el elemento del DOM correspondiente.

**obtenerUsuarioActual():**

- Recupera el usuario actual almacenado en el almacenamiento local del navegador.

**mostrarInterfazJuego():**

- Esta función muestra la interfaz de juego al cambiar el estilo de un elemento específico del DOM.

**ocultarPanelDificultad():**

- Oculta el panel de selección de dificultad y muestra la interfaz de juego.

**iniciarCronometro():**

- Inicia el cronómetro, que registra el tiempo transcurrido durante el juego.

**detenerCronometro():**

- Detiene el cronómetro.

**reiniciarCronometro():**

- Reinicia el cronómetro y establece el tiempo transcurrido en cero.

**actualizarCronometro():**

- Actualiza la visualización del cronómetro con el tiempo transcurrido en horas, minutos y segundos.

**generarParesImagenes(numPares):**

- Genera pares de imágenes para el juego de memoria basado en un número específico de pares.

**agregarEventosCartas():**

- Agrega eventos de clic y mouseleave a las cartas del juego para interactuar con ellas.

**verificarCartasSeleccionadas():**

- Verifica las cartas seleccionadas por el jugador para determinar si coinciden o no, actualizando puntos, errores y condiciones de victoria o derrota.

**generarCartasYErrores(numCartas, numErrores):**

- Genera el tablero de juego con un número específico de cartas y errores, utilizando imágenes aleatorias.

**lanzarGameOver():**

- Muestra el menú de juego perdido y detiene el cronómetro.

**lanzarWin():**

- Muestra el menú de juego ganado, detiene el cronómetro y actualiza el estado del juego del usuario actual.

**actualizarJuego(usuario, dificultad, nuevoEstado):**

- Actualiza la información del juego en el objeto de usuario actual, incluyendo la dificultad, puntos, tiempo y estado de superación.

## Eventos

**Evento de clic en la dificultad fácil (DificultadFacil):**

- Este evento se activa cuando el jugador selecciona la dificultad fácil haciendo clic en el botón correspondiente.
- Función Asociada: La función asociada oculta el panel de selección de dificultad, inicia el cronómetro, y genera el tablero de juego con un número específico de cartas y errores.

**Evento de clic en la dificultad media (DificultadMedia):**

- Este evento se activa cuando el jugador selecciona la dificultad media haciendo clic en el botón correspondiente.
- Función Asociada: Similar al evento de la dificultad fácil, esta función oculta el panel de selección de dificultad, inicia el cronómetro, y genera un tablero de juego con un número diferente de cartas y errores.

**Evento de clic en la dificultad difícil (DificultadDificil):**

- Se activa cuando el jugador selecciona la dificultad difícil haciendo clic en el botón correspondiente.
- Función Asociada: Esta función oculta el panel de selección de dificultad, inicia el cronómetro, y genera un tablero de juego con una mayor cantidad de cartas y errores.

**Evento de clic en el botón de volver a intentarlo (VolverHaIntentarlo):**

- Este evento se dispara cuando el jugador hace clic en el botón "Volver a intentarlo" después de perder o ganar el juego.
- Función Asociada: La función asociada recarga la página, reiniciando así el juego.

**Evento click en InteractuaMusica**

- Detecta si la musica se está reproduciendo para quitarle el sonido y si esta ensordecida volver a darle volumen
- Funcion asociada : InteractuaMusica.addEventListener

## script-002.js

### Funciones

**mostrarNombreUsuario(usuario):**

- Muestra el nombre del usuario en el elemento correspondiente del DOM.

**obtenerUsuarioActual():**

- Recupera el usuario actual almacenado en el almacenamiento local del navegador.

**mostrarInterfazJuego():**

- Muestra la interfaz de juego al cambiar el estilo de un elemento específico del DOM.

**ocultarPanelDificultad():**

- Oculta el panel de selección de dificultad y muestra la interfaz de juego.

**iniciarCronometro():**

- Inicia el cronómetro, que registra el tiempo transcurrido durante el juego.

**detenerCronometro():**

- Detiene el cronómetro.

**reiniciarCronometro():**

- Reinicia el cronómetro y establece el tiempo transcurrido en cero.

**actualizarCronometro():**

- Actualiza la visualización del cronómetro con el tiempo transcurrido en horas, minutos y segundos.

**seleccionarPalabra(dificultad):**

- Devuelve una palabra aleatoria según la dificultad seleccionada.

**generarLetrasPalabra(palabra):**

- Genera los elementos div correspondientes a cada letra de la palabra seleccionada y los agrega al DOM.

**comprobarLetra(letra, teclaClicada):**

- Comprueba si la letra es correcta o incorrecta, actualiza la interfaz y puntaje, y verifica las condiciones de victoria o derrota.

**generarErrores(MaxErrores):**

- Genera el número máximo de errores permitidos y los agrega al contenedor de errores en el DOM.

**LanzarGameOver():**

- Muestra la pantalla de juego perdido y detiene el cronómetro.

**LanzarWin():**

- Muestra la pantalla de juego ganado, detiene el cronómetro y actualiza el estado del juego en el usuario actual.

**actualizarJuego(usuario, dificultad, nuevoEstado):**

- Actualiza la información del juego en el objeto de usuario actual, incluyendo la dificultad, puntos, tiempo y estado de superación.

### Eventos

**Evento de clic en la dificultad fácil (DificultadFacil):**

- Se activa cuando el jugador selecciona la dificultad fácil haciendo clic en el botón correspondiente.

- La función asociada oculta el panel de selección de dificultad, inicia el cronómetro, genera errores, selecciona una palabra aleatoria y crea la interfaz de juego con letras ocultas.

**Evento de clic en la dificultad media (DificultadMedia):**

- Se activa cuando el jugador selecciona la dificultad media haciendo clic en el botón correspondiente.
- Función Asociada: Similar al evento de la dificultad fácil, esta función oculta el panel de selección de dificultad, inicia el cronómetro, genera errores, selecciona una palabra aleatoria y crea la interfaz de juego.

**Evento de clic en la dificultad difícil (DificultadDifícil):**

- Se activa cuando el jugador selecciona la dificultad difícil haciendo clic en el botón correspondiente.
- Función Asociada: Esta función oculta el panel de selección de dificultad, inicia el cronómetro, genera errores, selecciona una palabra aleatoria y crea la interfaz de juego.

**Evento de clic en las teclas del juego (teclasJuego):**

- Este evento se dispara cuando el jugador hace clic en una de las teclas del juego, correspondientes a letras del teclado.
- La función asociada comprueba si la letra es correcta o incorrecta, actualiza la interfaz de juego, puntaje y verifica si el jugador ha ganado o perdido.

**Evento de clic en el botón "Volver a intentarlo" (VolverHaIntentarlo):**

- Se activa cuando el jugador hace clic en el botón "Volver a intentarlo" después de perder o ganar el juego.
- La función asociada recarga la página, reiniciando así el juego.

**Evento click en InteractuaMusica**

- Detecta si la musica se está reproduciendo para quitarle el sonido y si esta ensordecida volver a darle volumen
- Funcion asociada : InteractuaMusica.addEventListener

## script-003.js

### Funciones

**mostrarNombreUsuario(usuario):**

- Muestra el nombre del usuario en el elemento correspondiente del DOM.
- Parámetros: usuario: Objeto que representa al usuario actual.
- Uso: Llamada al cargar la página para mostrar el nombre del usuario.

**obtenerUsuarioActual():**

- Recupera el usuario actual almacenado en el almacenamiento local del navegador.
- Uso: Llamada al cargar la página para obtener el usuario actual.

**mostrarInterfazJuego():**

- Muestra la interfaz de juego ocultando el panel de selección de dificultad.
- Uso: Después de seleccionar la dificultad del juego.

**ocultarPanelDificultad():**

- Oculta el panel de selección de dificultad y muestra la interfaz de juego.
- Uso: Después de seleccionar la dificultad del juego.

**iniciarCronometro():**

- Inicia el cronómetro para registrar el tiempo transcurrido durante el juego.
- Uso: Después de ocultar el panel de dificultad y comenzar el juego.

**detenerCronometro():**

- Descripción: Detiene el cronómetro.
- Uso: Al finalizar el juego.

**reiniciarCronometro():**

- Reinicia el cronómetro y establece el tiempo transcurrido en cero.
- Uso: Al reiniciar el juego.

**getRandomInt(min, max):**

- Genera un número entero aleatorio en un rango dado.

**Parámetros:**

- min: Valor mínimo del rango.
- max: Valor máximo del rango.
- Uso: Para generar números aleatorios en la creación del tablero Sudoku.

**generarTableroSudoku():**

- Genera un tablero de Sudoku aleatorio y lo muestra en el DOM.
- Uso: Después de seleccionar la dificultad del juego.

**llenarTablero(tablero):**

- Llena el tablero Sudoku con números válidos.
- Parámetros: tablero: Matriz que representa el tablero de Sudoku.
- Uso: En la generación del tablero Sudoku.

**esNumeroValido(tablero, fila, columna):**

- Verifica si un número es válido en una posición específica del tablero Sudoku.

**Parámetros:**

- tablero: Matriz que representa el tablero de Sudoku.
- fila: Índice de fila.
- columna: Índice de columna.
- Uso: En la generación del tablero Sudoku.

**manejarEntradaUsuario(celda):**

- Maneja la entrada del usuario al hacer clic en una celda del tablero Sudoku.
- Parámetros: celda: Elemento HTML que representa la celda del tablero.
- Uso: Al hacer clic en una celda del tablero Sudoku.

**actualizarCronometro():**

- Actualiza la visualización del cronómetro con el tiempo transcurrido durante el juego.
- Uso: Se ejecuta periódicamente mientras el juego está en progreso.

**LanzarGameOver():**

- Muestra la pantalla de juego perdido y detiene el cronómetro.
- Uso: Al perder el juego por límite de tiempo.

**LanzarWin():**

- Muestra la pantalla de juego ganado, detiene el cronómetro y actualiza el estado del juego en el usuario actual.
- Uso: Al ganar el juego.

**actualizarJuego(usuario, dificultad, nuevoEstado):**

- Actualiza la información del juego en el objeto de usuario actual.

**Parámetros:**

- usuario: Objeto que representa al usuario actual.
- dificultad: Dificultad del juego.
- nuevoEstado: Nuevo estado del juego.

- Uso: Después de ganar el juego para actualizar el estado en el objeto de usuario.

## Eventos

### Evento click en "pasarNota"

- Se activa al hacer clic en el botón para pasar a la inserción de la contraseña. Oculta la nota inicial y muestra el contenedor para ingresar la contraseña.

### Evento click en "comprobacionBtn"

- Se activa al hacer clic en el botón de comprobación. Verifica si los números ingresados coinciden con la contraseña. Si es así, activa una animación de "sueño".

### Evento click en botones de "Volver a intentarlo"

- Se activa al hacer clic en los botones "Volver a intentarlo". Recarga la página para reiniciar el juego.

### Evento click en botones de selección de dificultad

- Se activa al hacer clic en los botones de selección de dificultad. Inicia el juego con la dificultad seleccionada.

### Evento click en "InteractMusica"

- Detecta si la música se está reproduciendo para silenciarla o volver a darle volumen.

## escape.js

## Funciones

### generarContraseña():

- Genera y muestra una contraseña aleatoria en el elemento correspondiente del DOM.
- Uso: Llamada al cargar la página para inicializar la contraseña.

### subirNumeros(index):

- Aumenta el valor de un número en la posición index.
- Parámetros: index: Índice del número a aumentar.
- Uso: Asociada a los botones de aumento de números.

### bajarNumeros(index):

- Disminuye el valor de un número en la posición index.
- Parámetros: index: Índice del número a disminuir.
- Uso: Asociada a los botones de disminución de números.

## Eventos

### Evento click en "pasarNota"

- Se activa al hacer clic en el botón para pasar a la inserción de la contraseña. Oculta la nota inicial y muestra el contenedor para ingresar la contraseña.

#### Acciones:

- Reproduce el sonido "QuitarNota".
- Oculta divNota.
- Muestra divContra.

**Evento click en "comprobacionBtn"**

- Se activa al hacer clic en el botón de comprobación. Verifica si los números ingresados coinciden con la contraseña. Si es así, activa una animación de "sueño".

Acciones:

- Obtiene los números ingresados.
- Compara con la contraseña generada.
- Si coincide, reproduce la música de "Sueño" y activa la animación.
- Muestra divFin después de un tiempo.

**Eventos click en botones de aumento y disminución**

- Se activan al hacer clic en los botones de aumento y disminución de números respectivamente.

Acciones:

- Reproduce el sonido "InteractCasilla".
- Llama a las funciones subirNumeros y bajarNumeros para actualizar los valores.