

UNIVERSIDAD DE MEDELLÍN

INGENIEIRA DE SISTEMAS

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB

JOSÉ JULIÁN ZAPATA ARBELÁEZ

BONIFICACION JAVA SCRIPT – JUEGO

Villegas Lopez John Sebastian-
1001446873

2025-1

Explicación y estructura del juego:

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <title>BudokaiPlay</title>
7   <link rel="stylesheet" href="../../css/style.css">
8 </head>
9 <body>
10  <main>
11    <div class="players">
12      <ul id="leftList" class="list"></ul>
13      <div class="fighter">
14        <img id="leftImage" class="image-preview">
15        <p id="leftHealth" class="health"></p>
16      </div>
17
18      <div class="fighter">
19        <img id="rightImage" class="image-preview">
20        <p id="rightHealth" class="health"></p>
21      </div>
22      <ul id="rightList" class="list"></ul>
23    </div>
24
25    <div class="controls">
26      <p id="turnIndicator">Turno de: 🏹</p>
27      <button id="fightBtn" class="fight">Pelear</button>
28      <button id="healBtn" class="heal">Curar</button>
29    </div>
30  </main>
31  <div id="logContainer">
32    <h2>Registro de la pelea</h2>
33    <ul id="actionLog"></ul>
34  </div>
35  <script src="../../scripts/players.js"></script>
36 </body>
37 </html>
```

El archivo index.html contiene la estructura básica de la interfaz del juego. Algunos de los elementos clave son:

- **Lista de jugadores:** Dos listas (leftList y rightList) que permiten seleccionar un luchador para cada lado.
- **Zona de combate:** Dos secciones (leftImage y rightImage) donde se muestran los luchadores seleccionados junto con su barra de salud (leftHealth y rightHealth).
- **Controles:** Botones para ejecutar acciones (fightBtn para atacar y healBtn para curarse).
- **Registro de acciones:** Una lista (actionLog) que muestra un historial de las acciones de la pelea.

CSS

El archivo style.css define los estilos visuales del juego:

- Fondo negro con texto blanco para mejorar la visibilidad.
- Listas estilizadas con efectos hover para seleccionar personajes.
- Zona de combate con imágenes y barras de salud resaltadas.
- Botones estilizados para ataque y curación.
- Un registro de combate con diseño desplazable para mejorar la legibilidad.

```
body {
  background-color: black;
  color: white;
  text-align: center;
  font-family: Arial, sans-serif;
}

.players {
  display: flex;
  justify-content: center;
  align-items: center;
  margin-top: 30px;
}

ul {
  list-style: none;
  padding: 0;
  margin: 0 20px;
}

li {
  cursor: pointer;
  padding: 5px;
  background-color: gray;
  margin: 5px;
  border-radius: 5px;
  text-align: center;
}

li:hover {
  background-color: darkgray;
}

.fighter {
  display: flex;
  flex-direction: column;
  align-items: center;
```

```
.fighter {
  display: flex;
  flex-direction: column;
  align-items: center;
  margin: 0 50px;
}

.image-preview {
  display: none;
  width: 120px;
  height: 120px;
  object-fit: contain;
  border: 2px solid white;
  border-radius: 10px;
  background-color: white;
  padding: 5px;
  box-shadow: 2px 2px 10px rgba(255, 255, 255, 0.5);
}

.health {
  margin-top: 10px;
  font-size: 18px;
  font-weight: bold;
  color: red;
}

.controls {
  margin-top: 20px;
}

button {
  margin: 10px;
  padding: 10px 20px;
  font-size: 18px;
  border: none;
  border-radius: 5px;
  cursor: pointer;
```

```
button {
  margin: 10px;
  padding: 10px 20px;
  font-size: 18px;
  border: none;
  border-radius: 5px;
  cursor: pointer;
}

.fight {
  background-color: rgb(127, 20, 1);
  color: white;
}

.heal {
  background-color: rgb(3, 80, 4);
  color: white;
}

.disabled {
  pointer-events: none;
  opacity: 0.5;
}

#logContainer {
  margin-top: 0;
  padding: 10px;
  border: 1px solid #ccc;
  background: #f9f9f9;
  max-height: 150px;
  overflow-y: auto;
}

#logContainer h3 {
  margin: 0;
  padding: 5px;
  font-size: 16px;
  text-align: center;
  background: #333;
  color: white;
}

#actionLog {
  list-style: none;
  padding: 0;
  margin: 0;
}

#actionLog li {
  font-size: 14px;
  padding: 5px;
  background: #666;
  color: white;
  margin-bottom: 2px;
  border-radius: 5px;
```

JavaScript

El archivo players.js maneja la lógica del juego:

1. **Carga de personajes:** Se define una lista de luchadores y sus respectivas imágenes.
2. **Selección de personajes:**
 - Los jugadores seleccionan un personaje haciendo clic en su nombre.
 - Se actualizan las imágenes y la salud inicial de cada luchador.
3. **Sistema de combate:**
 - Los jugadores pueden atacar y curarse en su respectivo turno.
 - Cada ataque reduce la salud del oponente en una cantidad aleatoria entre 5 y 20 puntos.
 - La curación recupera entre 5 y 15 puntos de salud, sin superar el máximo de 100.
4. **Registro de acciones:**
 - Cada acción realizada se agrega a una lista de eventos visibles.
5. **Detección de ganador:**
 - Si un luchador llega a 0 de salud, se muestra un mensaje anunciando al ganador.
 - El juego se reinicia automáticamente tras unos segundos.