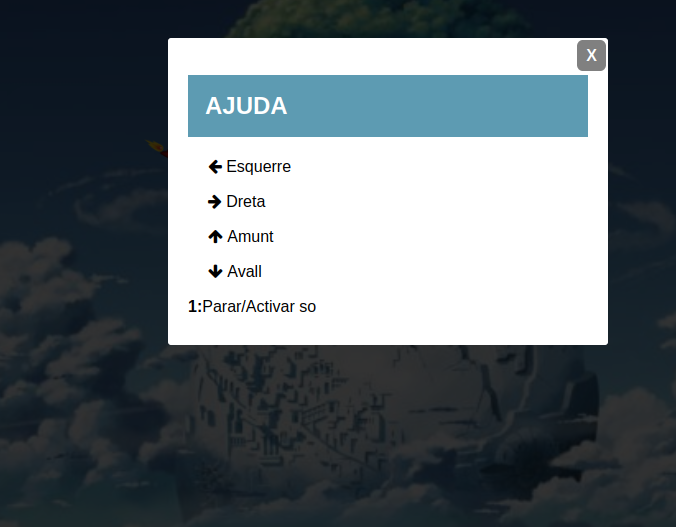
# UD6ACT9 (Juan)

Para hacer funcionar el juego del avión se pasaron por distintos pasos. Iniciando la actividad, lo primero que se debía saber es que la interacción con el html debía ser mínima, ya que el objetivo era implementar casi todo el código a través de css y Javascript. Es por esto que lo primero que se añadió fue el fondo a través de un background-image y una ruta absoluta, luego se implementó el avión, al inicio se abrió GIMP para poder modificar la imagen del avión, quitando partes innecesarias y reduciendo su tamaño para hacerlo optimizado, una vez hecho esto se añade el código para hacerlo flotar, siendo sacado de una página mencionada en la bibliografía, la cual consiste en agregar un “animation:”, siendo asignado 0.6 segundos de tiempo para transcurrir la animación y que esta sea infinita, acto seguido se agregó la animación como tal con un “FloatAnimation” que movería el avión 10 pixeles para abajo y luego volvería a la posición 0. y Por ultimo para quitar el estado flotante(en caso de que avión esté en movimiento), siendo esto implementado más adelante en JavaScript, otra cosa que se puede recalcar es el módulo(del botón de ayuda) para este se creo un div con todo el contenido necesario dentro y luego se metió al botón de ayuda por medio de un href, pudiendo salir de este módulo con una “X” que tiene un href ”close” que ocultaba el módulo. Lo último que se podría recalcar del css serían las dificultades respecto a el posicionamiento de las partes del juego, como el marcador, el cual se hizo transparente con un “opacity”(igual que los niveles), o las posiciones de estos que movieron a través de lefts, rights, tops y bottoms con porcentajes. Ahora pasemos al javascript En este se implementó el movimiento del avión, junto a el sonido y la imagen. Para el cambio de niveles, se hizo un método click que cambia la imagen de fondo según el botón, luego está el movimiento del avión. Se empieza obteniendo la posición con un método, y luego a esta se le añade o resta los pixeles para simular el movimiento y dependiendo de en qué posición esté el avión(siendo confirmado con un booleano). Por último para el sonido se agregó un “<audio>” en el html y con un evento del teclado activaba o desactivaba el sonido al presionar el 1.



# 

# 