

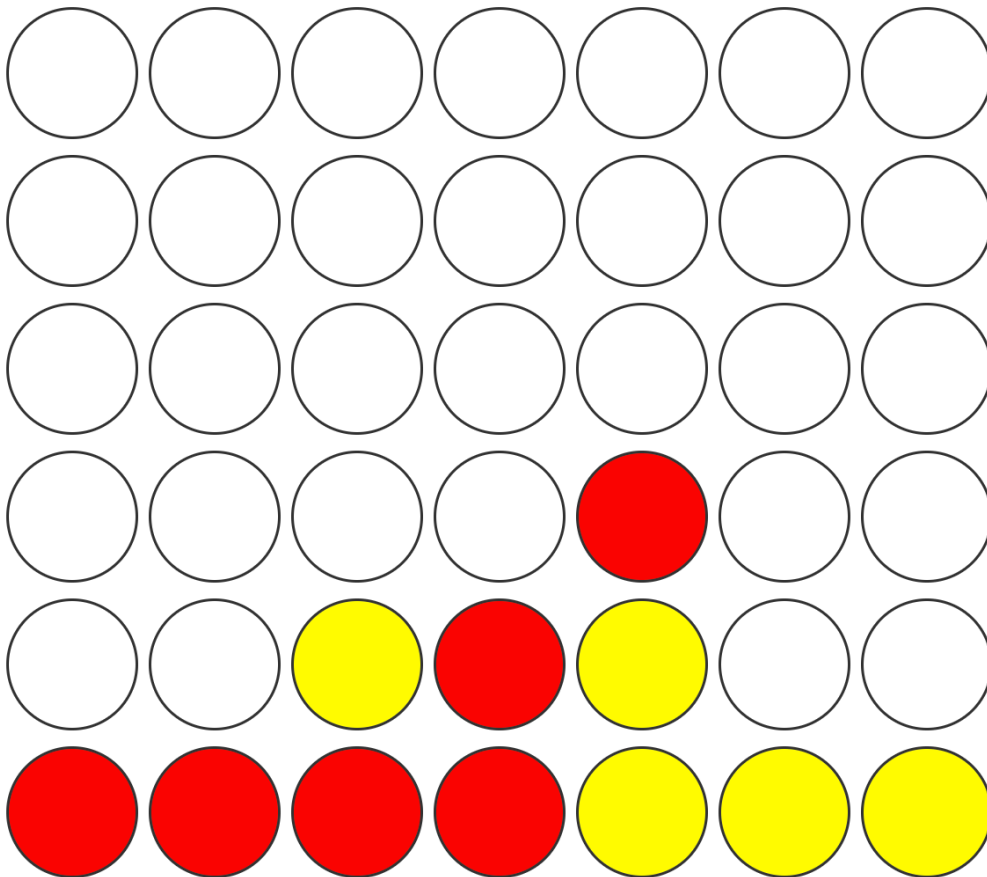
## Práctica final Eventos: Diseña un juego

El objetivo de esta práctica es diseñar y desarrollar un juego utilizando JavaScript y el control de eventos.

- Fecha máxima de subida a la plataforma, lunes 13 de noviembre a las 16:00. Presentación en el aula de cada juego realizado. La entrega y presentación de esta prácticas es OBLIGATORIA para realizar el examen 2 de la asignatura.
- Calificaciones (esta práctica supondrá hasta un 0,5 adicional en el examen 2 de DWEC):
  - 0 el juego no funciona
  - 5 el juego funciona utilizando eventos
  - 6 a 8 el juego funciona utilizando eventos y presenta una interfaz adecuada
  - 9 a 10 el juego funciona utilizando eventos, presenta una interfaz adecuada, original y creativa.

Los juegos propuestos son los siguientes:

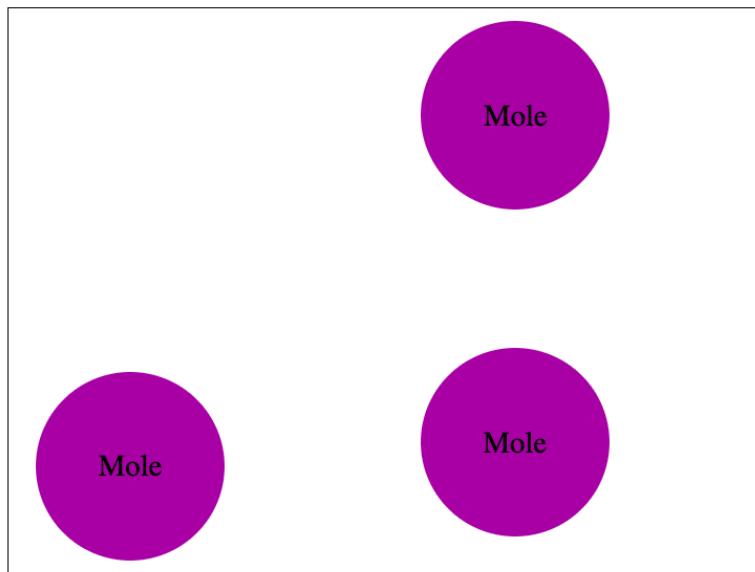
- **Cuatro en raya (con gravedad)**
  - Tablero. En una primera pantalla el usuario podrá seleccionar el tamaño del tablero. Al menos de 8x8.
  - Podrán jugar 2 jugadores, o un jugador contra la máquina.
  - Al hacer 4 en raya, el jugador gana, se muestra un mensaje y acaba la partida (no se podrán colocar más fichas).



- **Aplasta el mole + Pilla el div**

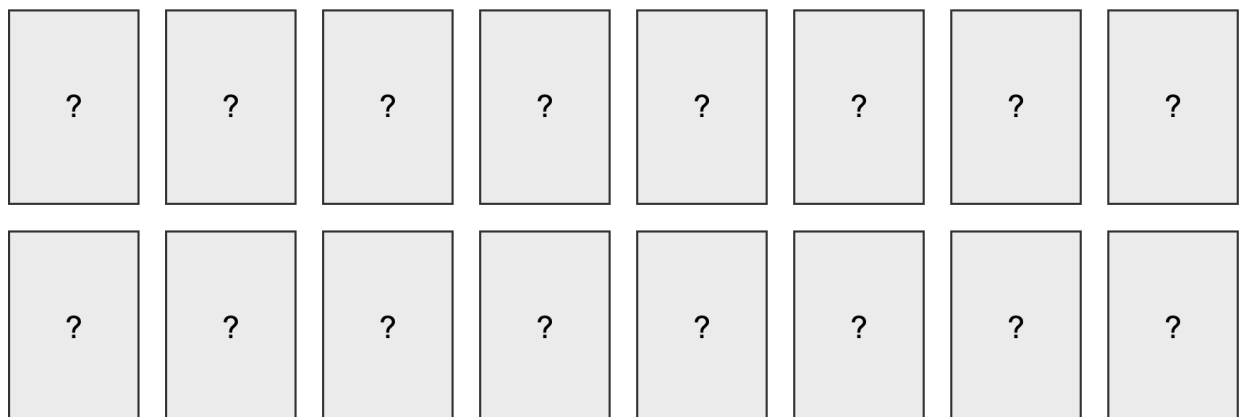
- Tablero. En una primera pantalla el usuario podrá seleccionar el del círculo sobre el que se tiene que pinchar, 3 niveles de dificultad posibles. Fácil (solo círculos grandes, Medio (círculos grandes y pequeños), Difícil (círculos pequeños)
- Al pulsar sobre un Mole la puntuación se incrementa.
- El juego se pierde cuando no se pulsan al menos 3 Moles consecutivos o 6 alternos.
- El juego se gana cuando el usuario llegue a 30 puntos.

Puntuación: 2



- **Juego de memoria**

- Tablero. Al menos 4 filas y 8 columnas de cartas.
- Al pulsar sobre dos cartas si son pareja se quedan volteadas, de lo contrario vuelven a estar tapadas.
- El juego se gana cuando el usuario haya emparejado todas las cartas



- **Hundir la flota**

- Tablero. Al menos 10 filas y 10 columnas.
- Los barcos deben ser colocados en el tablero de forma aleatoria al inicio del juego, se pueden utilizar barcos de una sola casilla o de varias.
- Cada vez que un usuario pulse una casilla se comprobará si hay un barco, en ese caso la casilla se marcará de una forma diferente a cuando no lo hay (agua)

[illegible]