

Universidad del Valle de Guatemala

Sistema y tecnologías web

Ana lucia Diaz Leppe

Simon Says

1. Action.js : Se determino el estado de encender y apagar el juego. Cuando el juego este encendido se obtendrá el orden del juego y los turnos. Por otro lado, también se determino la secuencia del juego. Al jugar le secuencia tuvo que determinarse el tiempo con un SetTimeout , los sonidos los cuales fueron obtenidos de utils.js el cual determino el sonido por botón y llamo a los sonidos por el mp3. Dentro de este se trabajo el chequeo el cual tuvo como parámetros el color y el estado. Se añadió la condición en que si el color era igual que la secuencia se le sumaba uno a la ronda y el currentIndex quedaba en cero. Esto se trabajo con el objetivo de que si llegas a fallar el juego no te dejara subir de nivel a menos que lo realices bien. Por último, se trabajó el checklooser , el cual al fallar te resta un punto en la ronda.
2. Control.jsx se encargo de definir el prototypes que se utilizo para el chequeo el cual fue antes mencionado con los botones definidos. Esta se creo meramente para tratar de meterla en el centro del círculo, sin embargo, por mas que se intento no se logro posicionar.
3. Utils.js como fue antes mencionado se encargó de la música y de obtener el random el random se determinó utilizando el math.random() * 4, al ser los 4 colores. Los cuales fueron definidos como un array de colores. Por otro lado, se determinaron los colores como funciones que fueron agregadas a las botones, esta fue la parte más sencilla al solo funcionar con el .play();
4. Simon jsx fue el más importante de todos estos ya que los unió en uno solo . se definio el estado con todos los estados antes mencionados, los cuales son la secuencia, el status, el turno, las perdidas, el coloractual, el currentUserindex, y el clicked.