

Universidad del Valle de Guatemala

Sistema de tecnologías web

Ana lucia Diaz Leppe 151378

## Documento de análisis:

### ○ Estado de la aplicación

```
const render = (lState) => {
  const ContenedorDeJuego = document.createElement('div');
  ContenedorDeJuego.className = 'jugador';
  ContenedorDeJuego.innerHTML = 'TURNO DE: ';
  const totito = document.createElement('div');
  totito.className = 'Totito';
  const nuevo = document.createElement('button');
  nuevo.className = 'nuevo';
  nuevo.innerHTML = 'REINICIAR JUEGO';
  const imagendeturno = document.createElement('img');
  imagendeturno.src = (lState.jugadoractual) ? "../img/firstplayer.JPG": "../img/secondplayer.JPG";
  ContenedorDeJuego.appendChild(imagendeturno);
```

Se definieron como los estados el contenedor, el turno que cambia y ese tiene un `appendChild` el cual cambia según la imagen lo que cual cambia según el click en la matriz. También se definió el nuevo el cual es el botón de reiniciar.

### ○ División de **componentes**

```
const EstadoInicial = (len) => {
  return ({
    arreglodelmapa: Array.from({length: len}, (x, i) => Array.from({length: len}, (y, j) => null)),
    ganadora: null,
    jugadoractual: 0
  });
};
```

Se definio como una matriz y al final del programa se definió que esta fuera de 3x3.

### ● index.html con la estructura HTML de su totito

El index.html no tuvo mucho de trabajo mas que la dirección al html y al css.

```
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta charset="utf-8">
    <title>Totito by Ana lucia Diaz</title>
    <link rel="stylesheet" href="styles.css">
  </head>

  <body>
    <div id="root"></div>
    <script src="client.min.js"></script>
  </body>
</html>
```

### ● app.css con los estilos de su totito

El app.css tuvo diferentes capas de color para cada una de ellas ya sea las líneas de separación el fondo, el fondo total, el fondo de la posición de la matriz etc etc.

### ● client.js con los scripts de su totito

El client.js se definio en varias partes

1. La validación de columnas
2. La validación de filas
3. El ganar en columnas
4. El ganar en filas
5. El ganar en diagonales
6. Se definio el len como null
7. Se definieron los Estados que ya fueron mencionados anteriormente
8. Se definio el estado
9. Se definio el borrar
10. Se definio el ganar
11. Se determino matriz 3x3