

## Tarea 022 - JavaScript- Juego de Dados

Los resultados de todas las tareas incorporarán, además del código fuente, los comentarios precisos y necesarios para su fácil comprensión. No escatimes esfuerzos en comentar el código, es una buena práctica para aprender, además de ser muy útil para modificaciones o reutilizaciones futuras.

Sería muy buena práctica añadir el título y el enunciado del ejercicio (como comentarios) al principio del código fuente.

Añade documentos en formato Word con capturas de la salida por pantalla (al ejecutar la página) si consideras que queda más clara la resolución del ejercicio.

Deberás entregar dos versiones del resultado:

1. **Un único documento en Word sin comprimir:** que contenga todas las líneas de código, y por orden, primero el código **html**, luego el código **css** y por último el código **js**. Este archivo servirá para que el profesor haga anotaciones y/o correcciones a los alumnos.
2. **Los archivos de código fuente:** en un único archivo, ya sea de extensión: **html**, **js**, o **css**. Si precisas entregar varios archivos, comprímelos en un único **zip**. (No admito rar).

El nombre del archivo entregado comenzará por tu nombre seguido por TareaXXX. Ejemplo: **federicoTarea014.zip**

### Tarea 022 - Ejercicio para hacer con JavaScript.

Realiza una web en la que se juegue a los dados.

El usuario (jugador) tiene una cantidad de euros para apostar (50 € por ejemplo).

Una tirada consiste en lanzar los dos dados. Se gana o se pierde según el resultado (suma de las puntuaciones) de la tirada:

- Gana: Cantidad apostada si el resultado es 7 u 11
- Pierde: El doble de lo apostado si el resultado es 2, 3 o 12
- Vuelve a tirar: Con cualquier otro resultado.

El juego finalizará cuando el jugador se quede sin dinero.

La página guardará el dinero restante del jugador, aunque éste cierre la sesión.

La página emitirá distintos sonidos: al realizar nueva tirada, al perder y al ganar.

Añadir un botón que abra una página de configuración paraa

- Activar/desactivar sonido
- Permitir cambiar el dinero Restante.
- Cambiar el valor de la apuesta al iniciar la página.
- Cambiar el color de fondo del juego.
- Botón que inicie de nuevo el juego.

The image shows three screenshots of a web application titled "Juego de Dados" (Dice Game) on a blue background. Each screenshot features a table with three columns: "Partida", "Apuesta €", and "Jugada".

- Left Screenshot:** The "Apuesta €" column shows a bet of 5. Below the table, it says "Restante: 50 €" and "Apostado: 5 €". A green circular arrow icon is at the bottom.
- Middle Screenshot:** The "Apuesta €" column shows a bet of 8. The "Jugada" column displays a large green "65". Below the table, it says "Restante: 65 €" and "Apostado: 8 €". A green circular arrow icon is at the bottom. A green banner at the bottom of the screen reads "11: Has ganado 8 €".
- Right Screenshot:** The "Apuesta €" column shows a bet of 15. The "Jugada" column displays a large green "22". Below the table, it says "Restante: 60 €" and "Apostado: 15 €". A green circular arrow icon is at the bottom. A green banner at the bottom of the screen reads "4: Vuelve a lanzar".

## Sonido en JavaScript :

### HTML5

```
<audio id="audio" controls> <source type="audio/wav" src="audio.wav"> </audio>
```

### CSS

```
#audio{  
    display: none;  
}
```

### JavaScript

```
var audio = document.getElementById("audio");  
audio.play();
```

## Número aleatorio entre 1 y 6:

```
function generarRandomInt(max){  
    return Math.floor(Math.random() * max); //devuelve nº entero entre 0 y max-1  
}  
  
let numeroAleatorio = generarRandomInt(6)+1; //guardamos valor entero entre 1 y 6
```