



Hotwheels.

Integrantes:

- Alemán Pérez Natali Joselin.
- Ángel Velasco Marco Joel.
- De la Cruz Medina José Eduardo.
- Díaz García Karla Faviola.
- López Castillo Catherine Danae.

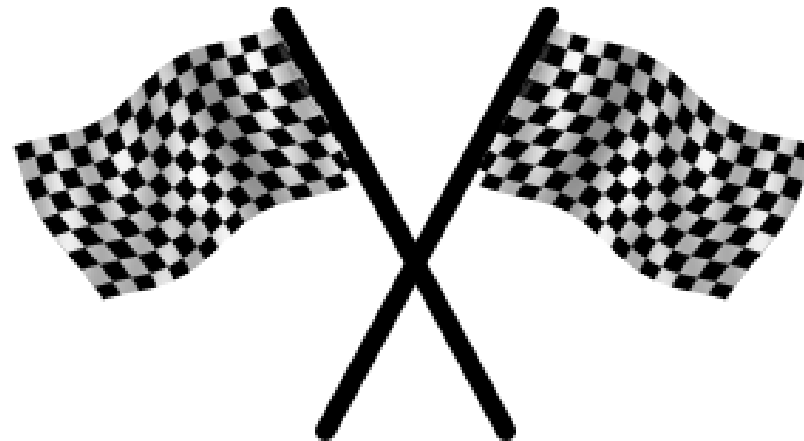
Grupo: 5322IS.



Reglas.



- El juego constara de 4 jugadores, que estos a su vez serán representados con automóviles.
- El turno de los jugadores dependerá de un dado, el cual se definirá conforme a su máxima puntuación.
- Ganara quien llegue a la meta.
- El podio se definirá conforme a la llegada de los automóviles.
- Los carros avanzaran dependiendo el número generado por el dado.



Variables utilizadas.

```
var avanzar = "derecha";  
var inicio = 0;  
var velocidad = 60;  
var total_turno = 4;  
var turno=1;  
var posicion = [20, 20, 20, 20];  
var jugadores=[];  
var estado=0;  
  
var indiceJugador = 0;  
let dado = document.getElementById("dado");
```

En el juego se utilizaron las siguientes variables.

- Todas las posiciones de los carros inician en 20.
- Inicio, todos los jugadores inician con 0 en la puntuación.
- total_turno solo se ocuparan 4 turnos, 1 para cada jugador.
- Turno, se inicia desde 1 ya que sabemos que el array inicia en 0.
- posición[], todos los carros se inician en la posición 20.
- jugadores es un array en donde se guardan los nombres de los jugadores.
- avanzar es la posición en la que avanzan los jugadores solo es para la derecha.

Función pedirNombres()

```
function pedirNombres() {  
  for (let i = 0; i < 4; i++) {  
    jugadores.push({  
      nombre: prompt(`Ingresa el nombre del Jugador ${i+1}`)  
    });  
  }  
}
```

Se utilizo la función pedirNombres()
El for realiza la función de solicitar 4 nombres de los jugadores.
El .push agrega los valores al arreglo jugadores.



Función elegir Carros ()

```
function elegirCarros() {
```

Es la función que se encarga de que cada jugador elija su carro al inicio del juego.

Función moverCarrito (carro)

```
// mover al carrito  
function moverCarrito(carro) {
```

Esta función se encarga de darle movimiento a los carros, dependiendo de la puntuación que se genere con el dado.

El primero que llegue a la meta es el que gana y el juego termina.