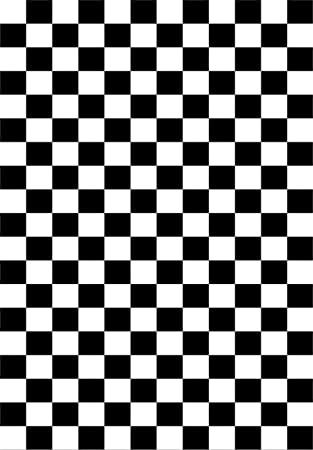
Imagen de la pantalla de un celular con letras

Descripción generada automáticamente con confianza mediaLogotipo

Descripción generada automáticamente

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE TECÁMAC.

**Docente:** Emmanuel Torres Servín.

 **Integrantes:** **Matriculas:**

* Alemán Pérez Natali Joselin. 1321124050
* Ángel Velasco Marco Joel. 1321124015
* De la Cruz Medina José Eduardo. 1321124069
* Lopez Castillo Catherine Danae. 1321124020
* Díaz García Karla Faviola. 1321124001

**Grupo:** 5322IS.

**Hotwheels.**

Índice:

[Explicación de la maqueta mockups y su importancia. 3](#_Toc107002874)

[Mockups (Hotwheels) 4](#_Toc107002875)

[Lista de componentes visuales y no visuales. 5](#_Toc107002876)

[Mapa conceptual de componentes visuales y no visuales. 6](#_Toc107002877)

[Juego Hotwheels. 7](#_Toc107002878)

[Reglas del juego: 7](#_Toc107002879)

[Documentación. 8](#_Toc107002880)

[Descripción del funcionamiento 8](#_Toc107002881)

# Explicación de la maqueta mockups y su importancia.

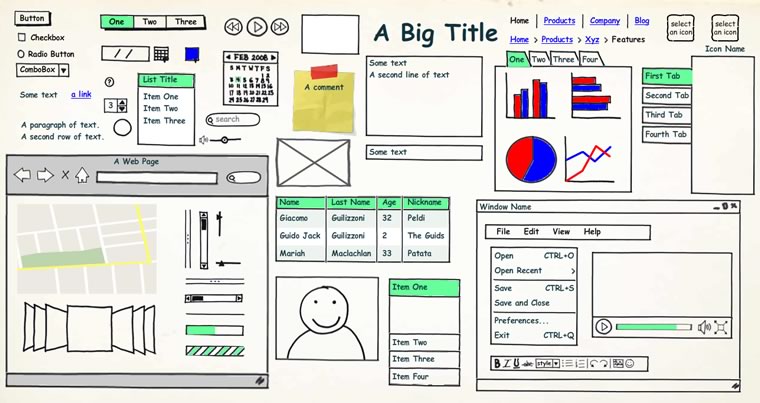
Un mock-up es un prototipo hecho antes del desarrollo del trabajo. Sirve para transformar ideas en funcionalidades y ayuda al cliente a exteriorizar y comprender lo que necesitamos, dicho de otra manera un mockup no es más que**un montaje que realizan los diseñadores gráficos y diseñadores web,** para mostrar a sus clientes cómo quedarán sus diseños impresos en alguna superficie.

Al trabajar con un mock-up, el cliente expone ante el profesional qué es lo que pasa por su cabeza, y consigue comprender mejor el nivel de complejidad del trabajo, lo cual también facilita la comunicación y desarrollo del proyecto luego de la contratación, además permite que el producto sea testeado a un costo mucho menor.

Es una pieza fundamental porque al momento de reunirnos con el cliente realizamos la estructura del diseño del sitio o aplicación web, permitiendo tener una idea más clara de cómo van a estar distribuidos los elementos, como la barra de navegación, los titulares, las imágenes, los párrafos. etc.

El valor y tiempo para ajustes en esa etapa es enorme, y esto puede evitarse pasando por una fase de test a través del mock-up.

**Ejemplo de un Mock-up:**



# Mockups (Hotwheels)

Interfaz de inicio del juego.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

Interfaz de juego.

Imagen que contiene Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

# Lista de componentes visuales y no visuales.

Tabla

Descripción generada automáticamente

# Mapa conceptual de componentes visuales y no visuales.

Diagrama, Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

# Juego Hotwheels.

## Reglas del juego:

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

# Documentación.

## Descripción del funcionamiento

En esta parte se dará una breve descripción del funcionamiento del código para tratar de llegar a un nivel de entendimiento mejor.

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Correo electrónico

Descripción generada automáticamente

En esta parte lo que se hace es establecer el fondo. Nosotros buscamos colocar un fundo verde que simulara el paste de una pista.

La colocación del fondo empieza desde el <body style seguido de la URL del fondo asignándole que se centre y que cubra el 100% de la pantalla.

Después se asigna el segundo fondo que sería la pista por donde correrán los carros la cual empieza desde el <div style asignándole un div para mejor manejo del fondo le igual manera se le asigno la posición pero esta vez se le asigno la posición de centrado en la parte de debajo de la pantalla. Una vez colocado exitosamente se vería algo así.

Interfaz de usuario gráfica, Sitio web

Descripción generada automáticamente

Texto, Escala de tiempo

Descripción generada automáticamenteTexto, Escala de tiempo

Descripción generada automáticamente

Para el diseño de los carros se les asigno un <div> para un mejor manejo dentro del código, se les asigno una posición absoluta y un tamaño de 60 pixeles.

Los carros se asignaron como botones ya que después los jugadores tendrán que dar un clic encima de ellos para elegir con que carro participar.

Se les asigno un background(fondo) trasparente una posición centrada abajo izquierda.

Texto

Descripción generada automáticamente

Para darle diseño al dado se asignó un botón con la imagen de un lado con borde trasparente y asignándolo al centro arriba de la pantalla.

Texto

Descripción generada automáticamente con confianza baja

Se hace el diseño del texto que aparecerá debajo del lado cuando los jugadores le den clic.

Texto

Descripción generada automáticamente

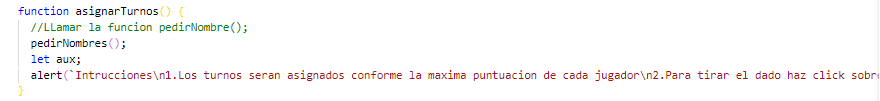
**Declaración de las variables a utilizar para el desarrollo de este videojuego.**

Las variables let dado= document.getElementById(“dado”); se le coloco el document.getElementById para que nos devuelva una referencia del elemento por su ID.

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente con confianza baja

La función pedirNombre lo que hace es que con el for hace que se repita la frase ingresa nombre del jugador hasta que sea igual a 4 y que se guarde en jugadores con el .push.

La función asignarTurnos les explica las reglas del videojuego después les dice que cada jugador presione el dado para que salga un numero al lazar y el jugador con el número más alto es el que primero tire.

Texto

Descripción generada automáticamente

Función elegirCarros se encarga que después de tirar el lado para asignar los tiros le haga elegir a cada jugador que carro quiere utilizar si alguno de los jugadores llega a elegir un carro que ya este ocupado le dirá que elija otro carro, si no está ocupado le dirá (jugador eligió el carro N).

Texto

Descripción generada automáticamente

La función moverCarrito lo que hace es que asigna que los carros solo se pueden mover a la derecha y se colocó el window.innerWidth para que os carros no pudieran sobre salir de la pantalla.

También se asigna que si alguno de los carros llega a cruzar la meta la variable estado se igualara a 2 y esto significara que alguno de los 4 jugadores ya abra ganado dejando sin poder tirar a los otros 3 jugadores.

Texto

Descripción generada automáticamente

Si se llega a dar clic cuando uno de los 4 jugadores ya allá cruzado la línea de meta entonces no dejará realizar más turnos y el juego se dará por terminado.

Por otra parte, también se realiza el texto y el cambio de imagen cuando se presiona el dado asiéndolo un poco más visual.

También se avisará con su nombre al jugador que le toque tirar el dado.

Texto

Descripción generada automáticamente

Si no detecto que ninguno de los jugadores cruzo la línea se seguirá ejecutando el proceso de mover carro que es donde se genera un numero aleatorio para que el jugador avance hasta que uno de los 4 jugadores cruce la meta.