

Programación de juegos con Javascript

1. Toma uno de los enlaces de abajo, ejecuta el código.

- Vídeo tutorial “COMO CREAR UN JUEGO CON HTML CSS Y JAVASCRIPT. (COMPLETO)”
https://www.youtube.com/watch?v=fo3oddWoC5s&ab_channel=Codificandolo
- Tutorial “Cómo crear el juego de la serpiente en JavaScript”
<https://www.freecodecamp.org/espanol/news/juego-de-la-serpiente-como-crearlo-con-javascript/>
- Tutorial “AHORCADO EN JAVASCRIPT ES6 COMENTADO”
<https://programadorwebvalencia.com/ahorcado-en-javascript-es6-comentado/>
- Curso “Code Your First Game: Arcade Classic in JavaScript on Canvas”
<https://www.udemy.com/course/code-your-first-game/>
- Canal de youtube con más juegos
<https://www.youtube.com/c/AniaKub%C3%B3w/search?query=javascript>
- Otro: si encuentras otro juego asegúrate:
 - El juego se implementa usando sólo Javascript
- Programa un juego desde cero. Se valorará positivamente el esfuerzo y la complejidad.

2. Responde a las siguientes preguntas

- a. ¿Qué juego has elegido para la práctica?
- b. ¿Vas a programar el juego desde cero? Si no es así, indica el enlace donde está el código (tutorial, vídeo, curso, etc.)
- c. ¿Cuáles son las reglas del juego? ¿Cuáles son los controles (teclas del juego)?
- d. ¿Qué librerías, fuentes, o herramientas externas usa el juego?
- e. ¿Tiene errores el código o funciona correctamente? Comenta con capturas los problemas que hacen que el juego no funcione.

3. Elige una de estas opciones:

- a. Si implementas un juego nuevo:
 - i. Describe el juego y usa capturas para ver cómo funciona.
 - ii. Describe cómo lo has implementado, si has reusado código o has aplicado alguna librería, etc.

- b. Si modificas un código descargado: mejora el juego, introduce otras opciones en el juego, añade niveles de dificultad, mejora sus gráficos, introduce un marcador, etc. En definitiva, túnealo a tu gusto dando tu toque personal.
 - i. Describe las modificaciones realizadas con respecto al juego original. Usa capturas
 - ii. Describe cómo lo has implementado, si has reusado código o has aplicado alguna librería, etc.

No se evaluará la complejidad del juego, sino la comprensión del código, la capacidad de explicación y las mejoras realizadas o decisiones tomadas.

Este proyecto sirve como cierre de la asignatura y refleja el tipo de trabajo real que realiza un desarrollador frontend: entender código ajeno, adaptarlo y mejorarlo.