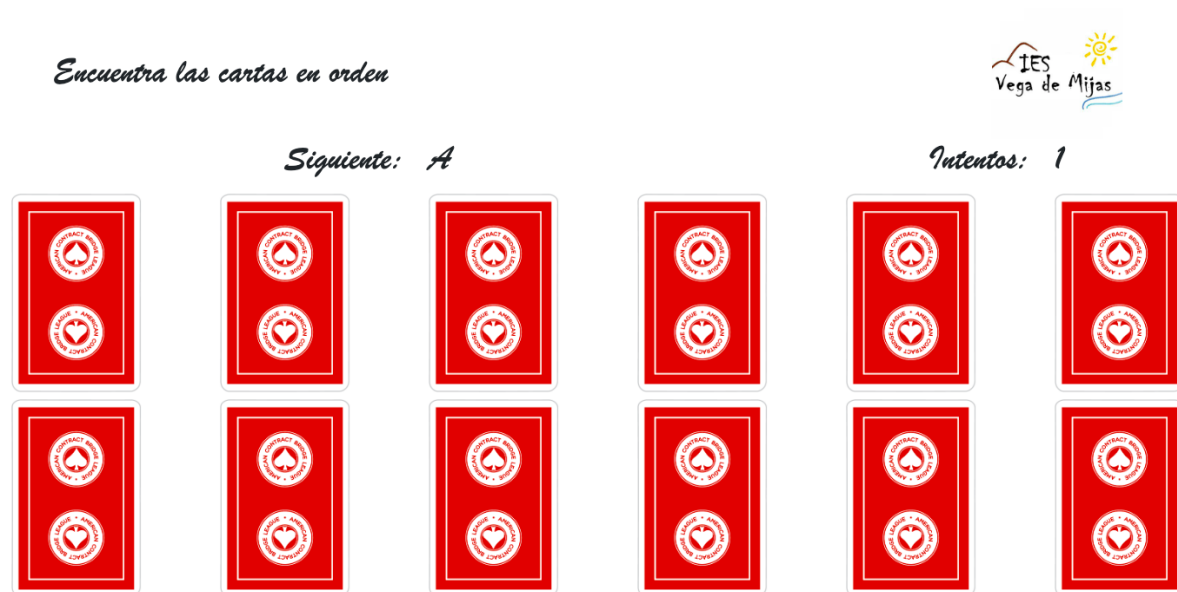


Juego del reloj

El juego consiste en voltear las 12 cartas en orden. Usar todas las cartas de un mismo paso, menos el 10. Al voltear una carta que no toca, se empieza de nuevo, contabilizando como un intento más. Al conseguirlo mostrar un mensaje de felicitación, tras el que se comienza de nuevo.

Previamente, incluir los archivos javascript en orden (underscore ya está incluido).

En el propio archivo main.js, hay incluida información



PARTE 1

[3 puntos]

Hay que preparar el orden aleatorio de las cartas.

Al pulsar sobre una carta, hay que mostrarla.

- Si no es la que toca, avisar, mostrar todos los reversos y comenzar de nuevo.
- Si es la que toca y quedan cartas, se espera que toque la siguiente carta.
- Si es la que toca y no quedan cartas, se gana.

PARTE 2

[2 puntos]

Contar el número de intentos y mostrarlo en pantalla. Un intento acaba cuando se falla.

PARTE 3

[3 puntos]

- Mostrar el primer div tras body, que contiene los elementos para iniciar sesión de usuario (está oculto por el atributo hidden).
- Los usuarios se encuentran la tabla players de db/jugadores.json, que serán accesibles desde el API REST proporcionado mediante JSON-SERVER.
- Al entrar, mostrar el nombre del usuario en etiqueta de id "nombre_usuario", ocultar los inputs y botón consultar, y mostrar cerrar sesión.
- Al cerrar sesión, ocultar cerrar sesión y mostrar los inputs y el botón consultar.
- Usar el objeto player en componentes.js para guardar/recuperar en el localStorage para identificar si había un jugador logueado y cargar los datos en tal caso.
- Al completar el juego, añadir el número de intentos a resultados (tanto en el objeto player, como en el localStorage).
- Si no hay usuario iniciado, no se puede jugar(lo más fácil es ocultar id "zonaJuego").

PARTE 4

[2 puntos]

Configurar el objeto "enJuego" de componentes.js para que cada parte del juego se vaya almacenando en el localStorage y conseguir que, en caso de cerrar la web, al abrir de nuevo la web, continúe por donde estaba.

En case de Cerrar sesión, vaciar todo el localStorage.