

# **PROGRAMACIÓN HIPERMEDIA II: PRÁCTICA 3**

**Nahiara Latorre Gómez DNI: 154 183 82-X**

**María Sánchez Marqués DNI: 536 330 93-Z**

**Grupo: 4**

En esta práctica mediante canvas hemos dibujado un campo de fútbol

- **Partes de la práctica que no se han implementado:**

- Que destaque la ficha seleccionada mediante un cuadrado rojo.
- Movimiento de las fichas en el campo.
- Recordar el estado del juego.

- **Problemas que hemos tenido al realizar la práctica y posibles problemas:**

Uno de los problemas que hemos tenido y que no hemos podido resolver es cuando las fichas de cada equipo al ser seleccionadas tenían que destacarse mediante un cuadrado rojo cuando se hacía click en alguna de ellas. Para ello teníamos que usar canvas, y aunque hemos conseguido que esto pase hemos tenido que dejar comentado esta parte del código ya que no funcionaba el método Drag&Drop con canvas.

La parte que sería del juego no hemos podido hacerla, es decir, una vez colocadas las fichas en el campo no se pueden mover. Sin embargo, sí que hemos implementado el apartado de lo que sería el marcador de cada equipo y también la parte de "lanzar los dados", para lo que hemos creado una función que nos devuelve un número aleatorio entre 1 y 6. Esta parte solo aparece cuando damos en click en el botón "Jugar" el cual será visible una vez que todas las fichas de los equipos están en el campo.

Y por último, no hemos conseguido que se guarde la partida, lo que sería el apartado "Recordar el estado del juego", a pesar de nuestros intentos.

- **Incompatibilidad con navegadores:**

Solo hemos probado la práctica en los navegadores de Google Chrome y Mozilla Firefox, por lo que es posible que al abrir la página con otro navegador hayan problemas de incompatibilidad y los elementos de la páginas aparecen desordenados.