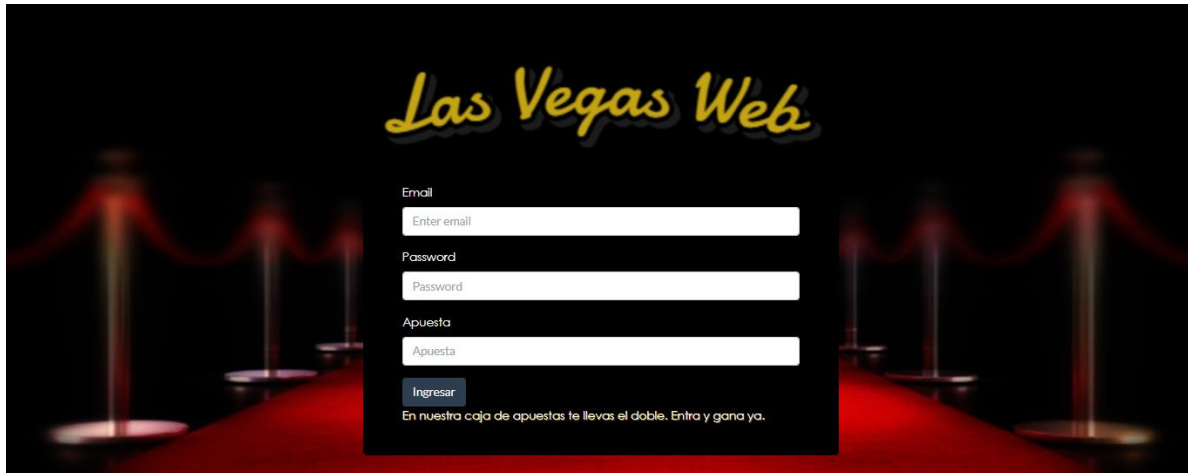


Sitio Las Vegas Web

Desarrollado por:

Ortiz González Naomi

Otero Martínez Paulina



Distribución de actividades

Interfaz: login

Programado por: Naomi y Paulina

Descripción:

Elaboración y envío de datos por formulario. **Paulina**

Diseño de la interfaz. **Naomi**

Interfaz: juego

Programado por: Naomi y Paulina

Descripción:

Se utilizó como contenedor principal un div de clase container-fluid. La posición de los elementos está organizada en renglones y columnas.

Paulina:

Diseño de los botones cambiar cartas, descartar, estadísticas y jugar.

Naomi:

Elección del tipo de letra.

Fondo de la interfaz.

Estilo de la imagen de las cartas.

Función: generarCartas()

Programado por: Naomi y Paulina.

Descripción: Función utilizada para generar las 5 cartas iniciales al comenzar un nuevo juego. Consta de dos partes:

1. Inicializar el arreglo de las cartas. **Programado por Naomi.**

2. A cada uno de los 5 elementos de imagen denominado carta asociarles un src a través de una llamada a la función aleatorio(). **Programado por Paulina**

Función: aleatorio()

Programado por: Paulina.

Descripción: En esta función se genera un número aleatorio que representa la posición en el arreglo de cartas para seleccionar una carta al azar eliminando de éste la carta que ha salido, con el fin de que no vuelva a asignarse y almacenando en un arreglo la jugada actual.

Función: alertaCambiar()

Programado por: Naomi

Descripción: En esta función se manda una alerta de confirmación para saber si desea descartar alguna de sus cartas; si la respuesta es sí, el número de cambios disponibles disminuye y se activan checkbox asociados a cada una de las cartas para que el usuario pueda seleccionar aquella que desea cambiar presionando el botón descartar.

Función: descartarCartas()

Programado por: Naomi y Paulina

Descripción: Obtiene el id del elemento que se desea cambiar eliminándolo del arreglo de jugada actual, asimismo aumenta el número de cartas a cambiar y se manda a llamar a la función aleatorio para que genere una nueva carta. Al finalizar la función se ocultan los checkbox y se evalúa que aún se tengan cambios disponibles.

Función: comenzarJugada()

Programado por: Naomi y Paulina

Descripción: Separa las cartas de la jugada actual en un arreglo de números y un arreglo de letras. Posteriormente las ordena respecto a su valor numérico de

menor a mayor. Se recupera la cantidad apostada por el usuario y por último se valida que la jugada coincida con alguna de las combinaciones y se envía una alerta indicando si ha ganado o perdido.

Utilizando la propiedad location del objeto window, enviamos mediante GET algunos valores que es necesario almacenar en la base de datos. Posteriormente haciendo uso de php ejecutamos las consultas requeridas.

Función: florCorrida()

Programado por: Paulina

Descripción: Se valida que las 5 cartas estén en orden numérico y que sean del mismo tipo.

Función: poker()

Programado por: Paulina

Descripción: Se valida que se tengan 4 cartas del mismo valor numérico.

Función: full()

Programado por: Naomi

Descripción: Se valida que se tengan 3 cartas de un mismo valor y un par de igual valor diferente al anterior.

Función: tercia()

Programado por: Naomi
















Descripción: Se valida que se tengan 3 cartas de un mismo valor.

Función: historial()

Programado por: Naomi

Descripción: Se muestra una alerta con la información almacenada en la base de datos acerca de las estadísticas del usuario.

Estructura de la tabla juego

#	Nombre	Tipo	Cotejamiento	Atributos	Nulo	Predeterminado	Comentarios	Extra	Acción
<input type="checkbox"/>	1 id 	int(11)			No	Ninguna		AUTO_INCREMENT	 Cambiar  Eliminar ▼ Más
<input type="checkbox"/>	2 idJugador	int(11)			No	Ninguna			 Cambiar  Eliminar ▼ Más
<input type="checkbox"/>	3 jugados	int(11)			No	Ninguna			 Cambiar  Eliminar ▼ Más
<input type="checkbox"/>	4 cambios	int(11)			No	Ninguna			 Cambiar  Eliminar ▼ Más
<input type="checkbox"/>	5 cartasCambiadas	int(11)			No	Ninguna			 Cambiar  Eliminar ▼ Más
<input type="checkbox"/>	6 apostado	int(11)			No	Ninguna			 Cambiar  Eliminar ▼ Más
<input type="checkbox"/>	7 ganado	int(11)			No	Ninguna			 Cambiar  Eliminar ▼ Más