

# **PROYECTO PIEDRA PAPEL TIJERA**

## **Integrantes**

**Nicolas Rico Villa (Jefe de grupo)**

Álvaro Rojo Pelarda

Hugo Duran Tejedor

Sandra Calahorra Mayoral

El programa tiene una pantalla principal con todo lo necesario para jugar al famoso juego piedra papel y tijera.

Tiene un campo donde puedes poner tu nombre junto a un botón que ejecuta otros 2 botones una vez introducido el nombre, uno para jugar y otro para ver las estadísticas de las partidas jugadas.

Consta de varias lógicas tanto una para un sistema de puntaje como otra para que la maquina sea capaz de elegir entre las 3 opciones de forma aleatoria, los resultados de lo elegido tanto por el jugador como por la maquina se van anotando en un campo de texto y los puntos se van anotando en una tabla que contiene toda la información de la partida como las rondas, el nombre del jugador y los puntos tanto del jugador como de la propia maquina. Por ultimo en el botón estadísticas alberga todas las partidas jugadas almacenadas en el local storage del propio navegador

## **Distribución del trabajo**

**Nicolas Rico Villa**→ Los primeros 3 puntos que son:

- Al arrancar la página, debe aparecer un formulario que solicite el apodo del jugador que va a usar el juego.
- Tras introducir el apodo, aparece un menú que muestra un botón de jugar partida o ver las estadísticas de juego.
- Si selecciona jugar una partida, deberá poder seleccionar también si la partida es a tres intentos o a cinco intentos.

**Álvaro Rojo Pelarda** → El cuarto punto

-Al iniciar la partida, se jugarán 3 o 5 tandas, de forma que aparecerán en cada tanda los siguientes iconos: piedra, papel o tijeras. Cuando el jugador seleccione un icono, se deberá mostrar también la respuesta del ordenador, que deberá ser aleatoria, y ganará quien consiga vencer según estas reglas: papel gana a piedra, piedra gana a tijeras, tijeras gana a papel. Si los dos jugadores eligen el mismo icono, entonces es empate y se repite la tanda hasta que gane uno de ellos.

**Sandra Calahorra Mayoral** → El quinto punto

Cuando termina la partida, se indica quien ha ganado (el jugador humano o el ordenador) y se almacenan los datos de la partida, según estos datos:

- \* Nombre del jugador (o "PC" si ha ganado el ordenador).
- \* Fecha y hora de la partida.
- \* Puntos conseguidos: si el jugador ha conseguido ganar al ordenador en una tanda, gana tres puntos; si empata, gana 1; si pierde, gana 0 puntos.

**Hugo Duran Tejedor** → El sexto punto

Los datos se almacenan de forma persistente (usando LocalStorage), y se mostrarán al seleccionar la opción de ver las estadísticas del juego, que estarán ordenadas por puntuación y fecha de la partida.