

Nuno Martins Ribeiro
DWEC
2º DAW

CAZA DEL TESORO

ÍNDICE

1. Descripción del proyecto	3
2. Decisiones de diseño	3
3. Gestión del estado del juego	3
4. Almacenamiento de datos	3
5. Desafíos encontrados y soluciones	3

1. Descripción del proyecto

- a. Este proyecto consiste en el desarrollo de un juego estilo tablero interactivo usando HTML, CSS y JavaScript. El jugador controla a un héroe que debe desplazarse por una cuadrícula de 10x10 hasta llegar a un cofre, usando tiradas de un dado.

2. Decisiones de diseño

- a. Se ha utilizado una tabla HTML para representar el tablero de juego.
- b. Las imágenes se emplean para mostrar el suelo, el héroe, el cofre y el dado.
- c. El movimiento del héroe se limita a direcciones verticales y horizontales.
- d. El número de casillas que puede moverse el héroe depende del valor obtenido en el dado.
- e. Se ha implementado una validación del nombre del jugador antes de iniciar partida.

3. Gestión del estado del juego

- a. Se utilizan variables para controlar la posición del héroe, el número de tiradas y el fin del juego.
- b. Se evita que el jugador tire el dado más de una vez sin realizar un movimiento.
- c. El juego finaliza cuando el héroe alcanza la posición del cofre.

4. Almacenamiento de datos

- a. Se utiliza el localStorage para guardar el récord de menor número de tiradas.
- b. Al acabar una partida, se compara el resultado con el récord almacenado.

5. Desafíos encontrados y soluciones

- a. Desafíos:
 - i. Controlar que el héroe no se salga del tablero.
 - ii. Evitar movimientos inválidos.
- b. Soluciones:
 - i. Comprobación de límites antes de permitir un movimiento.
 - ii. Uso de clases CSS para marcar celdas válidas.