3-5-2022

Patricia Tovar Quintano

ies galileo - valladolid

Patricia Tovar

Quiero ser Millonario

[Introducción. 2](#_Toc103075346)

[Documentación 2](#_Toc103075347)

[Objetivos: 2](#_Toc103075348)

[Problemas a tener en cuenta: 2](#_Toc103075349)

[Ayudas: 2](#_Toc103075350)

[Manuales: 2](#_Toc103075351)

[Manual de Código: 2](#_Toc103075352)

[Manual de Usuario: 3](#_Toc103075353)

[Conclusiones. 3](#_Toc103075354)

[Webgrafía o referencias. 3](#_Toc103075355)

[Herramientas de Software (Recursos) 3](#_Toc103075356)

[Carácter de escape HTML5 3](#_Toc103075357)

[GRID y FLEX 3](#_Toc103075358)

[Nodos 3](#_Toc103075359)

[Ventana Modal 3](#_Toc103075360)

[Preguntas 3](#_Toc103075361)

[Idea y Diseño 3](#_Toc103075362)

[Como Documentar 3](#_Toc103075363)

# Introducción.

El objetivo principal de este proyecto es crear un juego web, para evaluar el módulo de Desarrollo web en Entorno Cliente del 2º Curso de GS en Desarrollo de Aplicaciones Web… Quiero decir, como está llegando el buen tiempo, hace calor y mi mayor hobby son los juegos voy a diseñar un juego interactivo. ~~(Bajo reparto en clase)~~ Me voy a inspirar en la dinámica que tiene el Programa de televisión ¿Quién Quiere ser Millonario? Emitido en Antena 3. A partir de ahora este proyecto se llamará Quiero ser Millonario.

# Documentación

## Objetivos:

Realizar un programa donde:

Se presentará una página inicial donde se puede elegir el nivel de dificultad y dar a iniciar la partida.

A continuación, el juego se realizará 15 preguntas, en pantalla aparecerá una pregunta con 4 respuestas, una será correcta. El juego también contará con un cronometro, un marcador con la puntuación, un botón de pausa y un botón de rendirse.

El fin del juego se dará cuando se pulse el botón de rendirse, se acabe la ronda de 15 preguntas ganando todo el bote o se falle una pregunta.

En el encabezado aparecerá siempre un botón con las instrucciones, un acumulador con los puntos, un botón del Historial .

## Problemas a tener en cuenta:

Se generarán las preguntas de forma aleatoria (teniendo en cuenta el nivel de dificultad), teniendo en cuenta que no se puede repetir pregunta.

Las respuestas también se generarán de forma aleatoria, la correcta no puede estar siempre en el mismo lugar.

Las ayudas solo se podrán usar una vez por partida.

## Ayudas:

50/50: el programa eliminara dos respuestas incorrectas.

X-PELOS: Salvas una pregunta mal contestada

# Manuales:

## Manual de Código:

## Manual de Usuario:

# Conclusiones.

# Webgrafía o referencias.

## Herramientas de Software (Recursos)

[Visual Studio Code](https://code.visualstudio.com) – Editor de código Fuente para desarrollar

[Bootstrap](https://getbootstrap.com) – Conjunto de Herramientas de código abierto, yo lo usare para maquetar el HTML

[Removebg](https://www.remove.bg/es) – Quitar el fondo de las imágenes.

[uiGradients](https://uigradients.com/#Harvey) – Gradientes de fondos

## Carácter de escape HTML5

* <https://ascii.cl/es/codigos-html.htm>

## GRID y FLEX

* <https://www.freecodecamp.org/espanol/news/como-centrar-cualquier-cosa-en-css-usando-flexbox-y-grid/>

## Nodos

* <https://stackoverflow.com/questions/21492491/error-when-calling-setattribute-on-elements-first-child/21492538#21492538>

## Ventana Modal

* <https://www.youtube.com/watch?v=5c8NLiKW5aI>

## Preguntas

* [https://github.com/Arquisoft/Trivial2b/blob/master/extract/src/main/java/es/uniovi/asw/trivial/resources](https://github.com/Arquisoft/Trivial2b/blob/master/extract/src/main/java/es/uniovi/asw/trivial/resources/PreguntasGeografia.json)

## Idea y Diseño

* <https://view.genial.ly/5af97e9644f5dc777273895f/interactive-content-millonario>
* <https://freefrontend.com/css-border-examples/>
* https://github.com/chuckbot/trivia/blob/14c0b1a052918500990d3fda2c299c8fa5740a50/quizzer.js#L150

## Como Documentar

* <http://www.carlospes.com/articulos_de_desarrollo_web/guia_documentacion_de_un_sitio_web.pdf>