

UT2 - Programació bàsica. Javascript

Projecte d'aprenentatge

Mòdul Llenguatge de marques - 2.ASIX

Grup A

Pantalla d'habilitats

.....



Context del projecte

Pel nou joc multiplataforma de Rol *"Save the maiden"* ens han encarregat desenvolupar la pantalla de personalització d'habilitats . Com a tasques principals a desenvolupar hem de desenvolupar:

- Visualització de la pantalla del personatge. S'ha de poder seleccionar diferents personatges "The Witcher", "Aragon", "Vampire" i "Sirocu".
- S'ha de poder assignar 4 tipus de magia ("fire", "ice", "lightning" i "wind"), 4 tipus d'armes ("Ballesta, Espasa, Hacha i escud") i 4 tipus gemas potenciadores de poder (esmeralda, rubí, diamant i safir).
- Les gemmes tenen punts d'habilitat entre 1 i 6 que potencien la màgia del personatge (segons el tipus).
- Només es pot seleccionar dues gemmes. La resta s'haurà de comprar a la tenda.
- L'equipament determinarà l'atac i la defensa del personatge. Mostrar la puntuació total del personatge.

Recomanacions

Segueix aquestes recomanacions segons les instruccions del teu professor:

- ❖ Les dades s'han encapsular en un objecte javascript "hero".
- ❖ Encapsula la lògica de l'aplicació en funcions.
- ❖ Les imatges han de ser totes tipus "png"

Objectius

- ❖ Definir objectes javascript com estructura de dades.
- ❖ Configurar el comportaments d'objectes amb la captura i programació d'esdeveniments
- ❖ Modificar el DOM de la pàgina web segons les accions de l'usuari
- ❖ Programar funcions parametrizable i "arrow functions" per determinar la lògica de l'aplicació

Recursos

- ❖ Ús de emmet:
 - <https://medium.com/adalab/5-trucos-de-emmet-para-html-c5fbf935631a>
- ❖ <https://css-tricks.com/snippets/css/a-guide-to-flexbox>
- ❖ [Subgrid](#)
- ❖ Apunts de classe

Avaluació

S'ha de lliurar el projecte al classroom en la data especificada a la tasca.

La rúbrica que s'aplicarà en aquest projecte d'aprenentatge serà la següent (màxim 1 punt):

Realitza algunes de les tasques assignades amb varies errades importants.	Realitza la majoria de les tasques seguint les instruccions però amb algunes errades greus.	Realitza totes les tasques assignades amb algunes errades lleus.	Realitza totes les tasques assignades amb una execució correcta i les personalitza
0,25	0,5	0,75	1

Ampliació

- ❖ Carrega dinàmicament els diferents ítems del personatge a partir de les estructures de dades.
- ❖ Programa que es pugui repartir 6 punts d'habilitat entre "attack" i "defense" del personatge.
- ❖ Programa la tirada de dos daus per determinar els punts d'habilitat a repartir.

