

Com ja estem habituats a fer jocs de tota mena, ara construirem, una part del clàssic joc del "set i mig". Heu de llegir-vos les explicacions del joc tret de la viquipèdia en el PDF adjunt. Encara que jo he utilitzat el 8 i el 9, també com mig.

Evidentment, per falta de temps, no podem fer el joc sencer, la part de la banca, l'ordinador no farà cap tirada, per tant no hi haurà cap guanyador/perdedor.

Només es tracta de anar tirant cartes, segons les demanem, i no passar-nos de **7 i ½** (set i mig). Quan vulguem podem "plantar-nos", aturar el joc, i iniciar una altra partida.

No podeu tocar, manualment, el **html 5**, encara que si ho podeu fer mitjançant el **DOM** i **javascript**. Es més, l'haureu de tocar per afegir les cartes amb els objectes i mètodes adients. Si voleu podeu fer servir **jQuery** per fer el control, encara que amb **JavaScript** normal no és gaire més difícil.

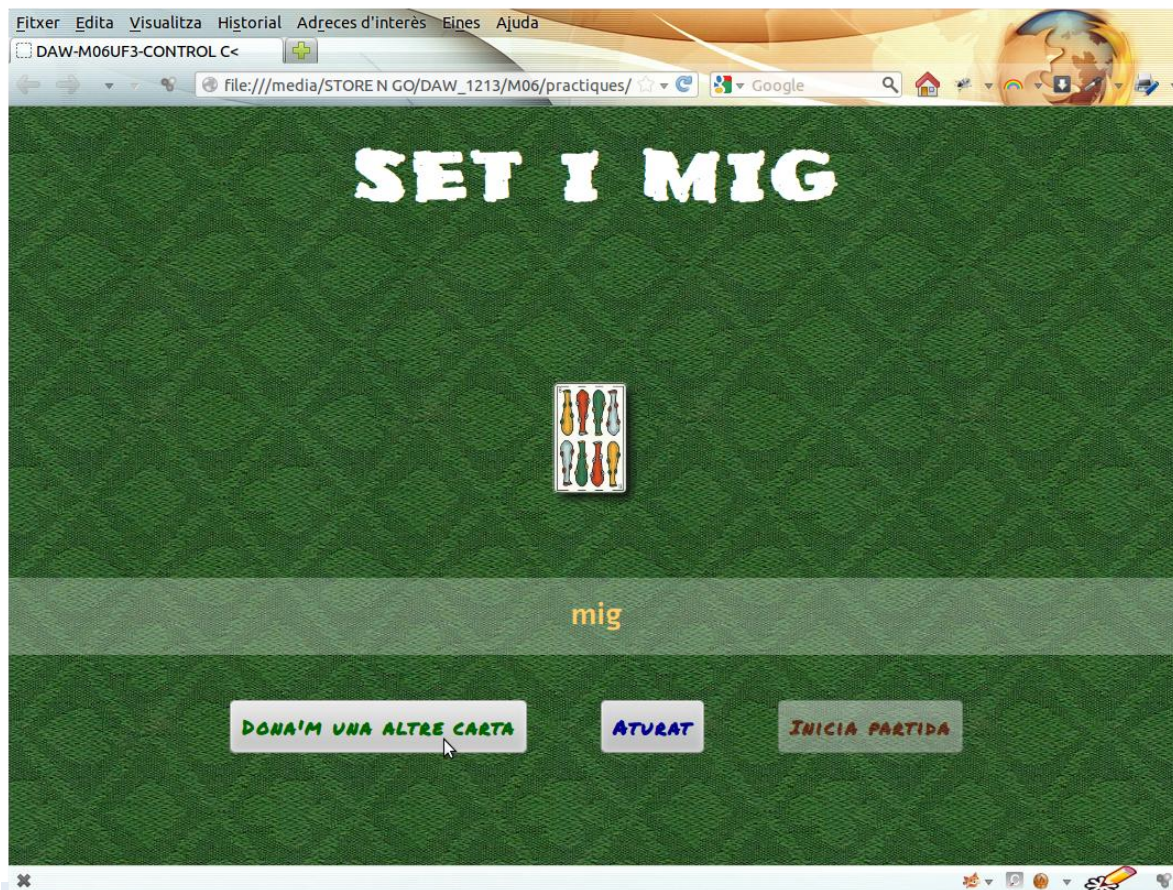
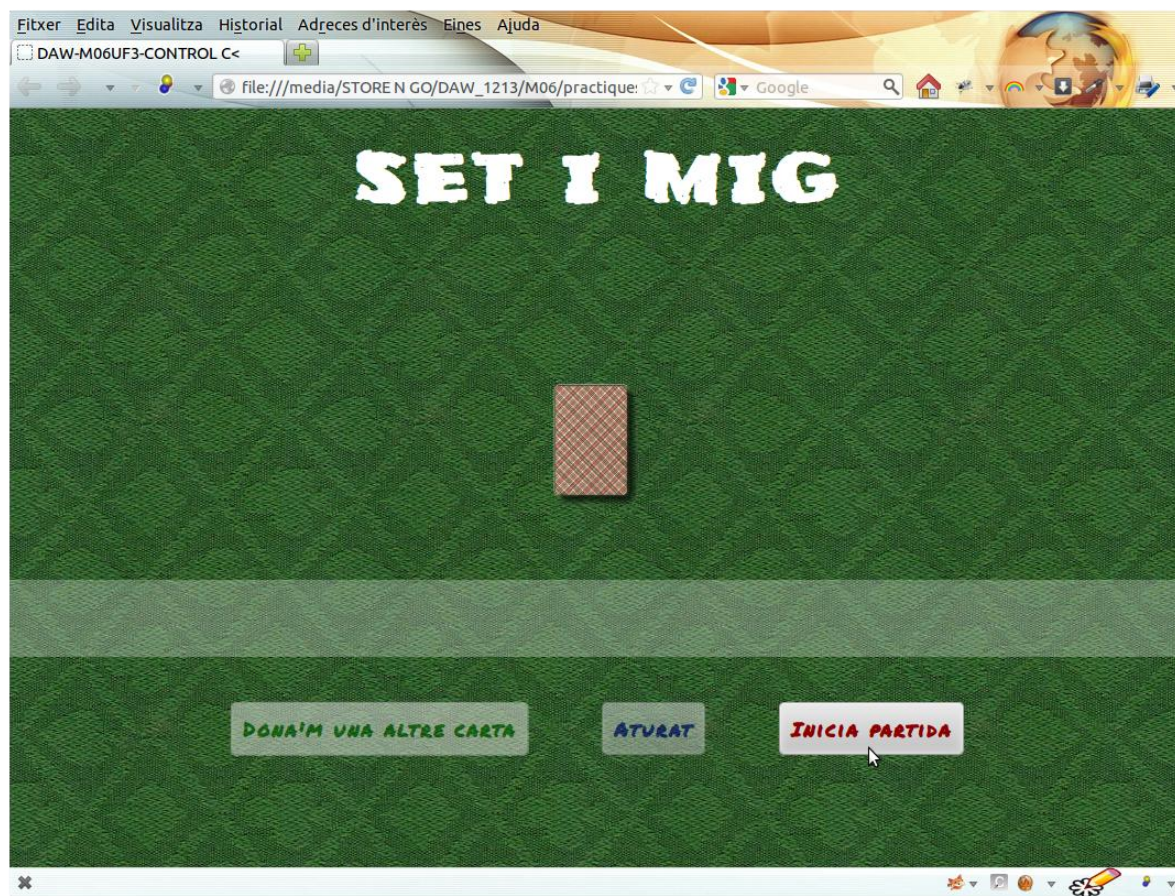
Utilitzeu el **div** que hi han dins de l'html, div id="**cartes**" per afegir les imatges de les cartes, i el div id="**lletres**" per posar el comptador del valor de les cartes.

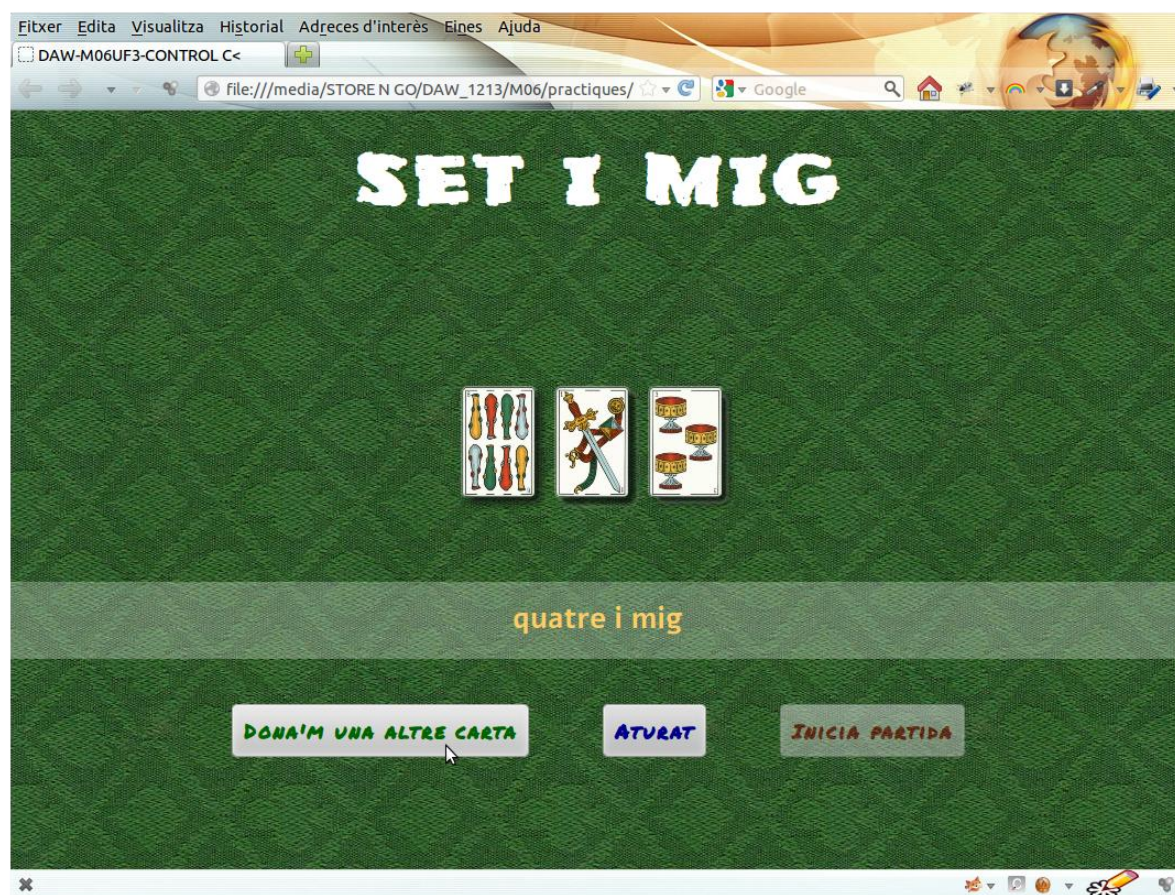
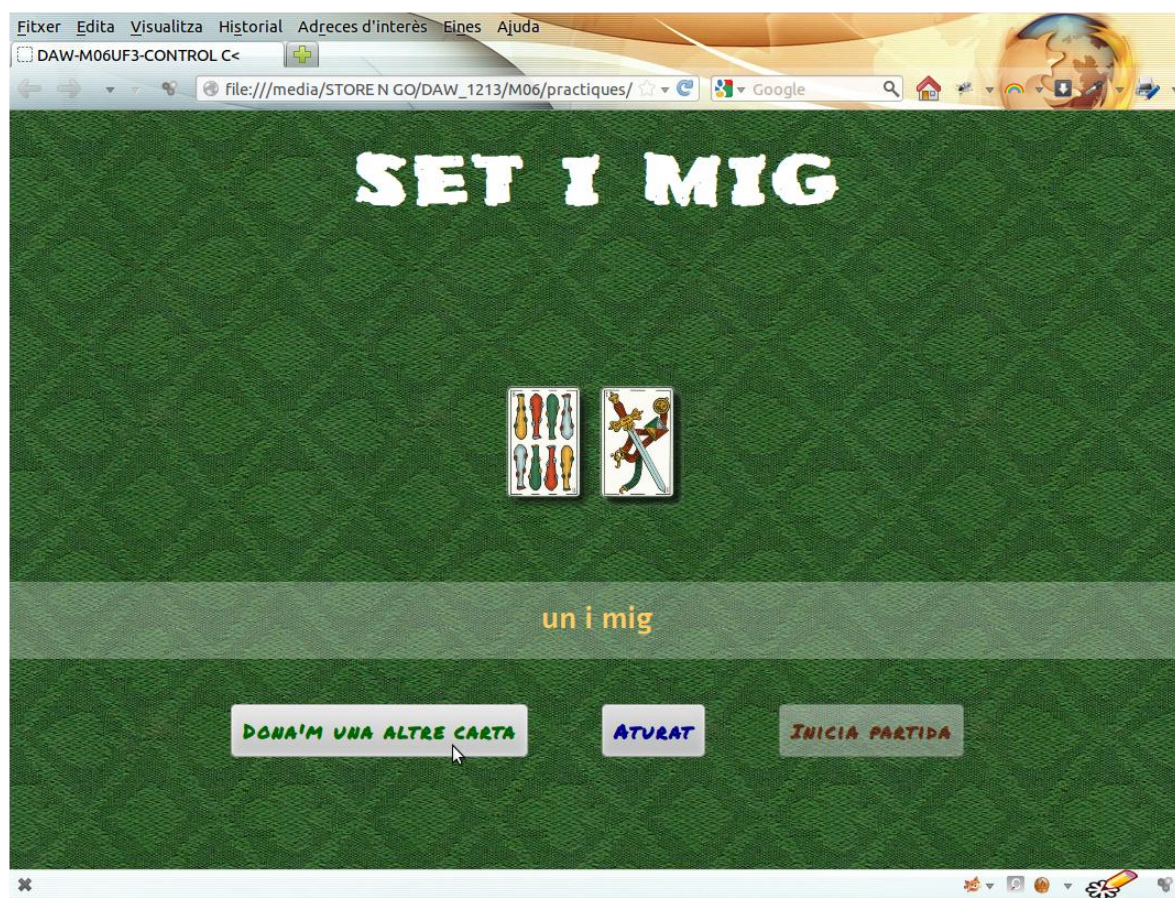
Quan comencem amb el joc trobareu aquesta pantalla:

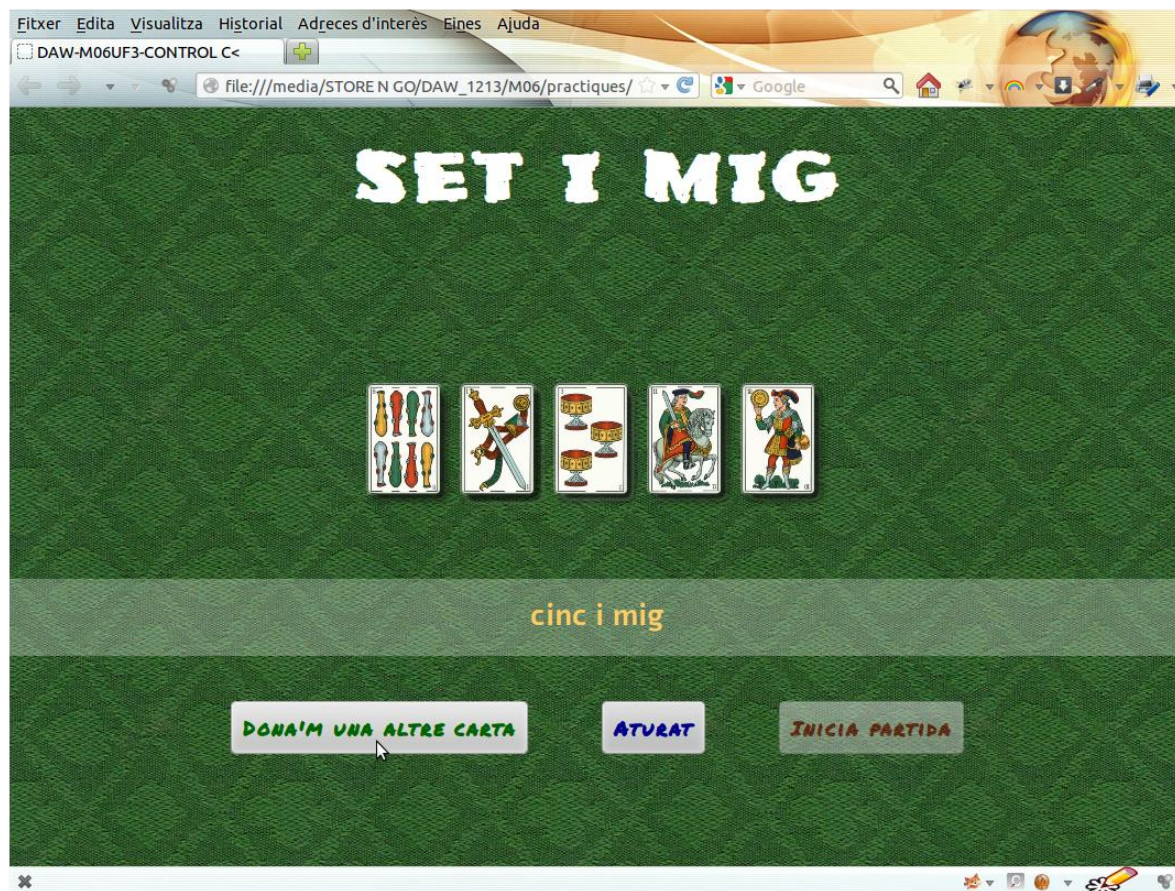
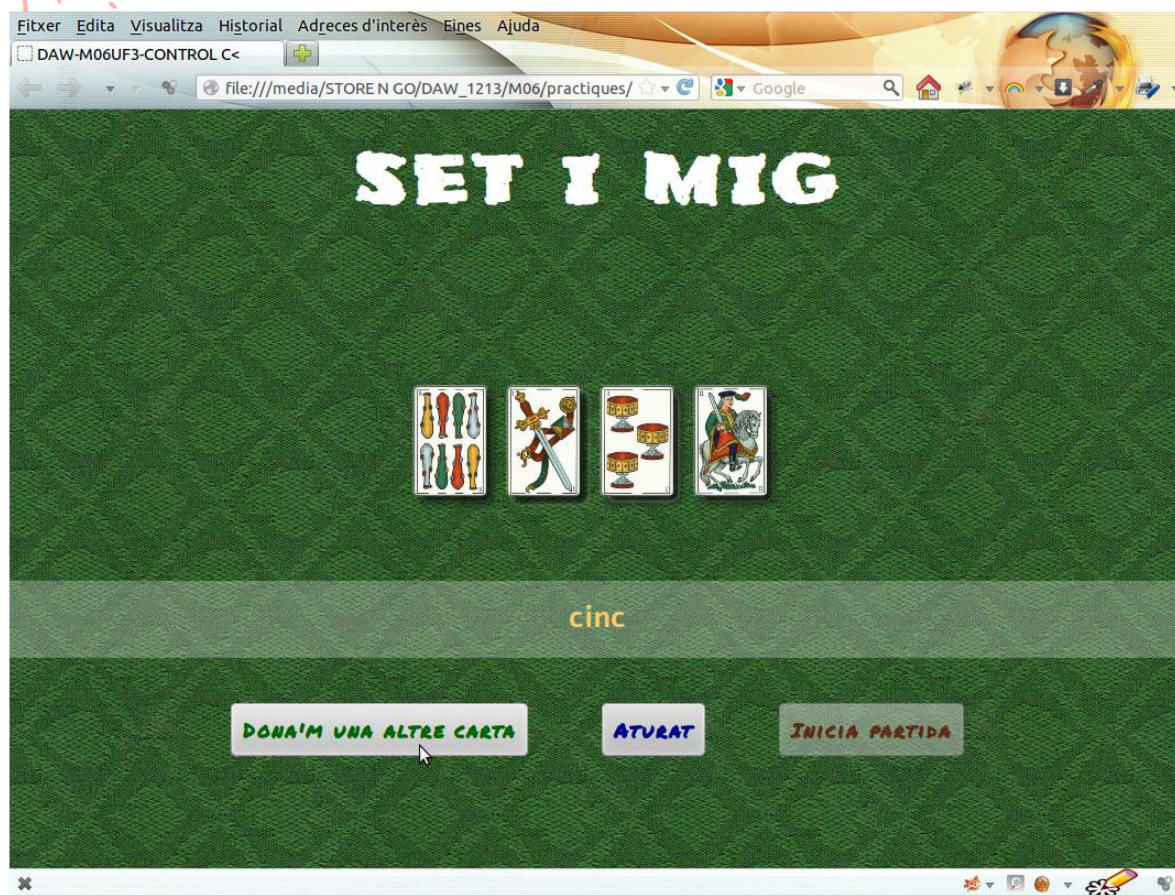


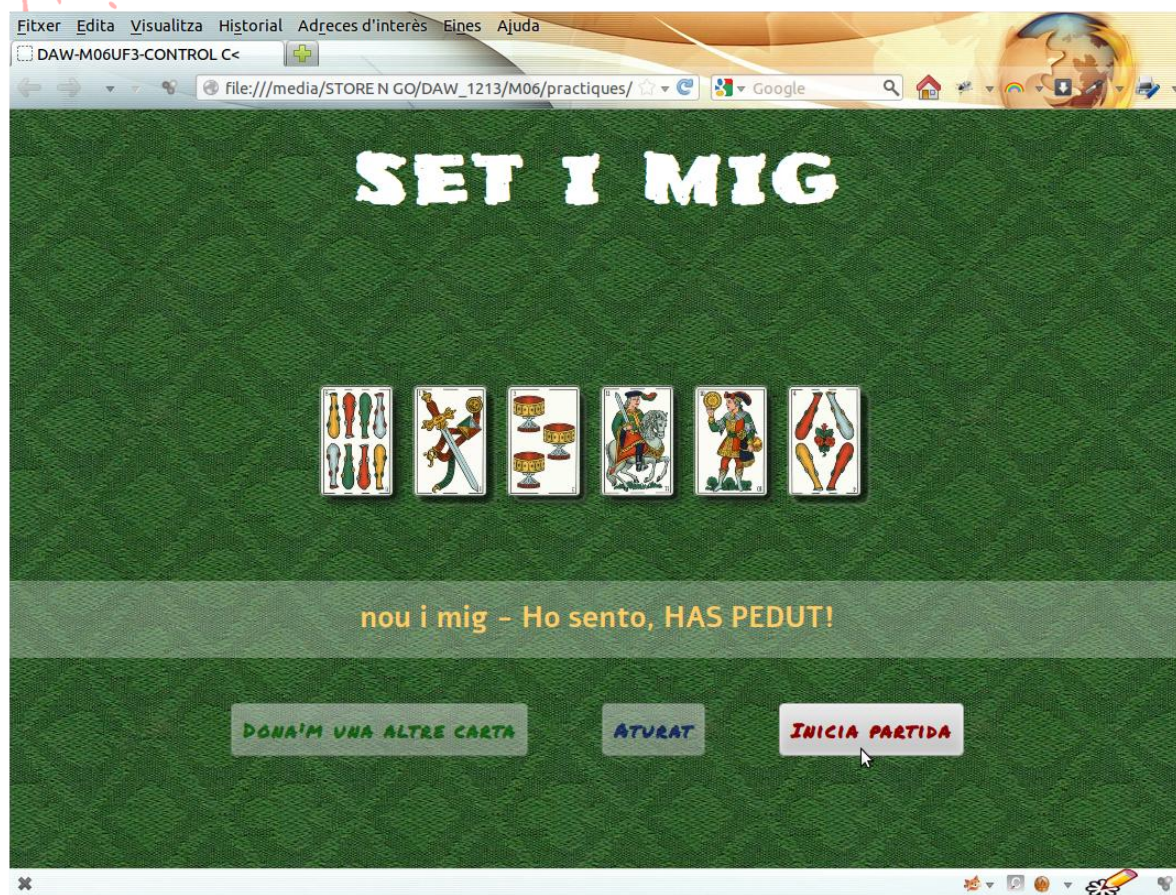
Disposem de tres botons. Al principi només podrem polsar el de "Inicia Partida", els altres hauran de estar desconnectats.

Immediatament quan polsem sobre aquest botó, aquest es desconnectarà i es connectaran els altres dos i serà llençada la primera carta. Fixeu-vos en tota la seqüència d'una partida normal:

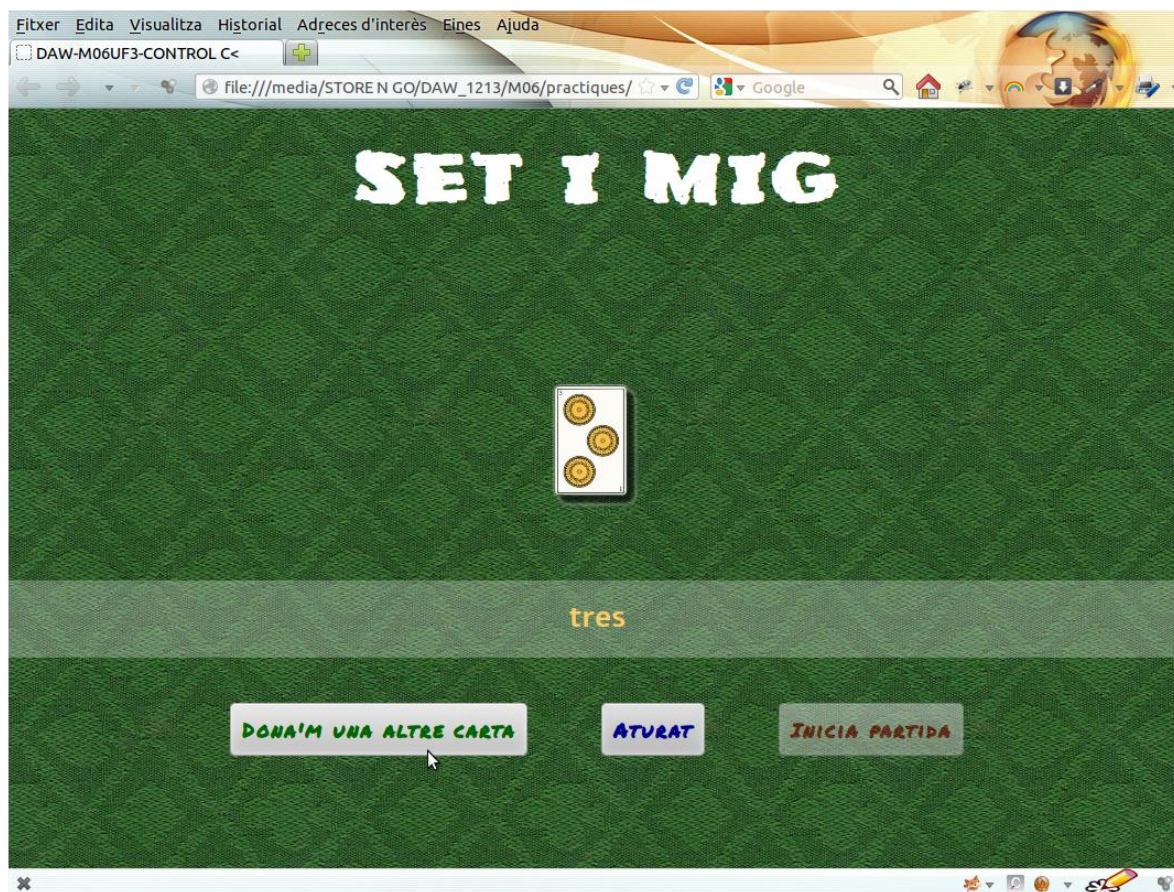






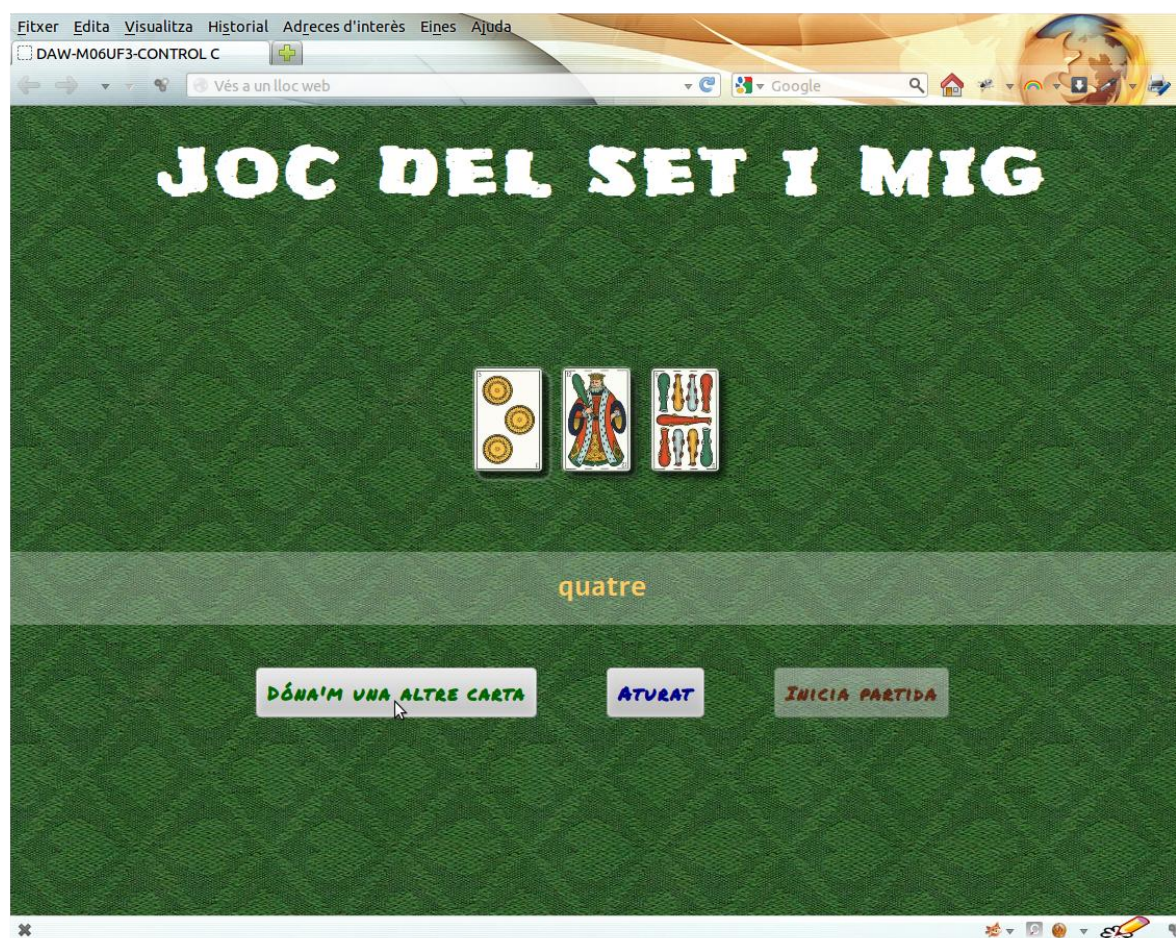
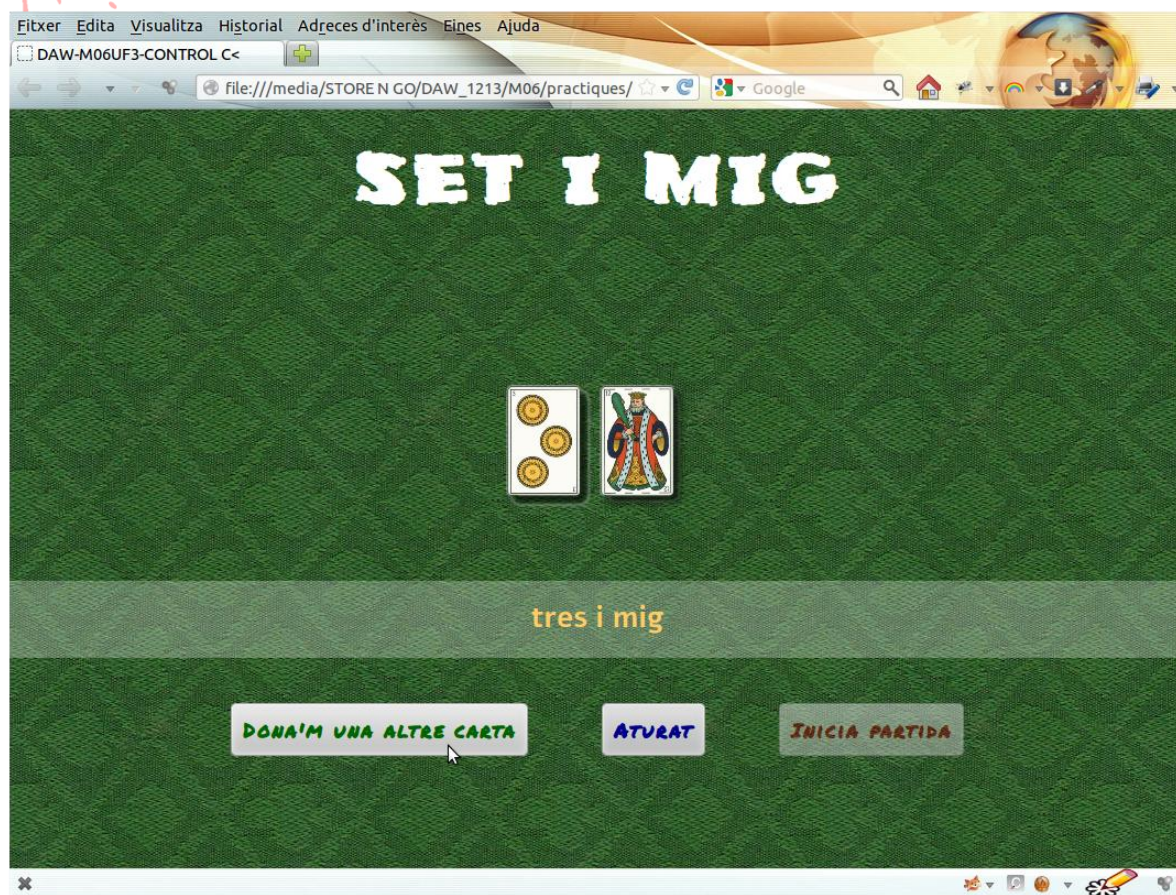


Com veieu, ens hem passat del set i mig, i surt el missatge de la compte amb un "ho sento, has perdut!", els botons de "dóna'm una altra carta" i "aturat" queden desconnectats i només podem fer servir el de "inicia partida".



Fixem-nos ara en una partida guanyadora, simplement ens aturem abans de que ens passem:

Iniciem la partida i anem demanant cartes.





Ens hem aturat amb SIS I MIG.



Pel missatge a més del comptador posarem:

De CINC a SIS I MIG utilitzarem el missatge de "ATURAT, bona jugada!".

De SET SET I MIG utilitzarem el missatge de "ATURAT, molt bona jugada!".

Menys de CINC, el missatge serà de "ATURAT, jo no ho hagués fet!"

Recordeu-vos de desconnectar i connectar els botons adients

Evidentment no es poden repetir cap carta en una mateixa partida, heu de controlar-ho. Penseu que les cartes han de sortir com si fos una partida real, aleatòriament sense repetició.

El document **HTML** i el **CSS** son intocables manualment.

Teniu una hora i mitja per fer el codi **javascript** adient per controlar el joc.

Disposeu de les **imatges**, del full **css**, del **pdf** amb l'explicació del joc i el document **html**, vosaltres només heu de confeccionar el fitxer extern, de javascript, anomenat "**codi.js**" emmagatzemat dins de la carpeta **/CODI**.

NOMÉS HEU D'ENVIAR, A L'AULA VIRTUAL, EL FITXER DEL CODI JAVASCRIPT, POSEU EN LA PRIMERA LÍNIA, COM A COMENTARI, EL VOSTRE NOM.

CRITERIS D'AVUACIÓ:

Puntuació	Concepte
4,5	Simulació del llançament de cartes quan es demanin (funcionament perfecte)
1,5	Connectar, desconnectar i el control dels esdeveniments dels botons (funcionament pels tres)
3,5	Comptador i missatges ben realitzats, amb sincronització del llançament de cartes
0,5	Per codi optimitzat (creació i utilització de funcions i objectes), elegant i comentat.



Comprimiu l'arxiu del javascript "codi.js", recordeu-vos de posar al principi, en un comentari, el vostre nom, amb el format **7z**, anomeu-lo "**daw0630ctr-C_vostresinicials.7z**" i envieu-lo a l'aula virtual abans de dues hores.

Recordeu que "**vostresinicials**", són les vostres inicials de nom i cognoms o el vostre cognom real.

Per exemple, si fos la primera pràctica:

El vostre nom i cognoms foren: **Ferran Martínez i Olivé**

Nom de l'arxiu de la vostra pràctica seria: "**daw0630ctr-c_fmo.7z**" o també "**daw0630ctr-c_martínez.zip**"