

# WHACK-A-MOLE



Alba Cardona



## Sobre mí:

- Me gusta compartir mi tiempo libre.
- Me encantan los idiomas.
- No puedo vivir sin música y sin mis gatas.

## El juego:

Es un juego tradicional de recreativos en el que van apareciendo topos y hay que aplastarlos con un martillo.

El funcionamiento es el mismo pero cambiando el martillo por un click.



TIME: 0-01:0-01



## Mi mayor reto:

La mayor dificultad en este proyecto ha sido la interacción con el tiempo ya que, aparte del timer, hay otras funciones que establecen tiempos e intervalos.

TIME: 01:07

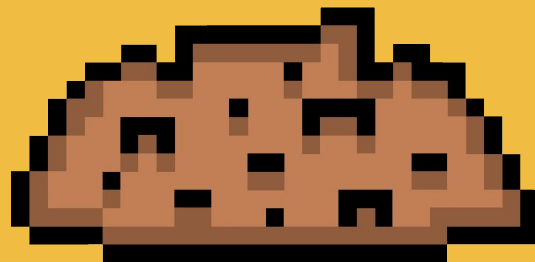


## Solución:

Simplificar funciones para tener un esquema más claro y así poder entender dónde estaba fallando y poder corregirlo.

## Planificación:

Por un error de planificación, tuve que rehacer una parte del juego que ya había desarrollado, incluyendo estructura y estilos.



## Planificación:

Vale la pena planificar  
correctamente y con una  
visión general para  
evitar futuros problemas.



# DEMO



START





## Mejoras:

- Añadir función de teclado.
- Añadir un segundo jugador.
- Hacerlo responsive.

# WHACK-A-MOLE

MUCHAS GRACIAS!

Alba Cardona