



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA
DEL LITORAL.

2DO TERMINO DEL AÑO 2018

MATERIA: Programación Script.

PROFESOR: Diego Alejandro Carrera
Gallegos.

Integrantes de Grupo: Andrea
Jurado, Freddy Rada, Kevin Malats.
Manual del Administrador.

A continuación se detallan todos procedimientos que se usó en el proyecto para el juego de memoria.

Para la persistencia de datos se uso la ejecución del archivo index.html de la carpeta raíz del proyecto que a su vez recurre al archivo cargarstorage.js.

Para ello se usó las siguientes líneas.

```
var arrayAvaters=JSON.parse(avatares);  
var imagenese=JSON.parse(imagenes);  
localStorage.setItem("avatares",JSON.stringify(arrayAvaters));  
localStorage.setItem("imagenes",JSON.stringify(imagenese));
```

Después de la ejecución del index.html principal. Automaticamente se pasa al siguiente index.html que se encuentra dentro de la carpeta src. En este archivo se muestran los avatares que se obtienen al requerir el archivo index.js. En este archivo se procede a obtener los storage que se cargaron en el archivo anterior. Para ello se utilizó el siguiente código.

```
jQuery("body").trigger("click");  
$(document).ready(function(){  
    $("body").click(function (){  
        sonido_bg.volume = 0.3;  
  
        sonido_bg.play();  
        escogePersonaje.volume =1;  
        escogePersonaje.play();  
    });  
});  
  
var sonido_bg =document.getElementById('background-music');  
  
var escogePersonaje =document.getElementById('elige-personaje');  
  
//accion.addEventListener("click", colocarAvatar);  
  
var conten=document.getElementById("contenAvatares");  
  
var datos=JSON.parse(localStorage.getItem("avatares"));  
var mostra="";  
  
for (var img in datos) {  
    var colda = document.createElement("div");
```

```
for (var img in datos) {
    var celda = document.createElement("div");
    var puntos= document.createElement("h4");
    puntos.textContent=datos[img].puntos+" puntos";
    var imagenAvatar = document.createElement("img");

    imagenAvatar.src='../img/'+datos[img].nombre+'';
    imagenAvatar.setAttribute("onclick","sesion("+img+")");
    var link = document.createElement("a");
    link.href='instrucciones.html';

    celda.appendChild(puntos);
    celda.appendChild(link);

    link.appendChild(imagenAvatar);
    conten.appendChild(celda); //agrega los avatares

    //console.log(datos[img]);
}

function sesion(indice){
    var avatar;
    avatar= datos[indice];

    // localStorage.clear();
    localStorage.setItem("sesion",JSON.stringify(avatar));
}
```

Luego de mostrar todos los avatares. Al momento de que el usuario selecciona un avatar, este avatar se guarda en un nuevo storage con la clave sesión. El cual nos va a servir para instanciar un objeto avatar que es el que va jugar. A su vez se enlaza a la siguiente página llamada instrucciones.html, que recurre a instrucciones.js en el cual se procede a mostrar el avatar y a dar instrucciones al usuario por medio de audios con el siguiente código.

```
var background = document.getElementById("musicBackground");

jQuery("body").trigger("click");
$(document).ready(function(){
    $("body").click(function (){
        background.volume=0.3;
        background.play();
    });
});

cadVariables=JSON.parse(localStorage.getItem("sesion"));
colocarAvatar(cadVariables);

function colocarAvatar(nombre){
    let img = document.getElementById("conten-avat");
    //var nombre="avatar1.png";
    img.innerHTML="<img class=' img-responsive' src='../img/'+nombre.nombre+'>";
}

var botonson= document.getElementById("sonido");

function sonidoCerdo() {
    let audioclick = document.getElementById("audioclick");
    audioclick.play();
    botonson.style.display="none";
    let escogeNivel = document.getElementById("escogeNivel");
    escogeNivel.volume=1;
    escogeNivel.play();
    var niveles=document.getElementById("padreniveles");
    niveles.style.display="flex";
}
```

Después de seleccionar el nivel, se envía un número por la url a la siguiente página llamada juego.html. En el cual se va a desarrollar el juego. Este archivo recurre al archivo juego.js que es donde va a atrapar el número del nivel seleccionado, y este a su vez arma el tablero dependiendo de la de este número.

```
cadVariables = location.search.substring(1,location.search.length);

var obj= new Juego();
var tablero=[];
var imagenVolteada=[]; // array que guarda todos los tags de imagenes que hay en la tabla
// se la utiliza para guardar y setearles el atributo src que contendra la imagen real
var imgTmp=[]; // array que guarda todos los objetos imagenes que han ido seleccionando
// se lo utiliza para verificar si la imagen seleccionada anteriormente es igual a la seleccion
var contadorVeces=0; // variable que cuenta la cantidad de clicks que han habido
var posicionTmp=[]; // array para guardar las posiciones de los elementos seleccionados

var imagenesViradasConExito=0; // contador de imagenes que ya han sido volteadas exitosamente
// Se lo va a utilizar para considerar si el jugador ya completó el juego
//

var audiofondo = document.getElementById("audioultra");

var nivelMain=parseInt(cadVariables,10);

var hlnivel=document.getElementById("hlnivel");

var contenhl=hlnivel.textContent;
hlnivel.textContent=contenhl+" " + nivelMain;

var avatar=JSON.parse(localStorage.getItem("sesion"));
var fondo="";
if(avatar.genero=="m"){
    fondo="../img/questionniño.gif";
}else {
    fondo="../img/questionrosa.gif";
}
```

Después de obtener el nivel se llama a la función genera_tabla(nivelMain); que recibe como parámetro el número del nivel.

```
function genera_tabla(nivel) {  
    // Obtener la referencia del elemento body  
  
    var body = document.getElementsByTagName("body")[0];  
    var div=document.getElementById("tabla-main");  
  
    var tabla  = document.createElement("table");  
    tabla.className= "mi-tablas";  
    var tblBody = document.createElement("tbody");  
    var largo, ancho, mostra=0;  
var ubicad=[];  
    switch(nivel) {  
        case 1:  
            imgse=obj.getTablero(2);  
  
            tablero=obj.ubicarElementos(imgse);  
  
            largo=2;  
            ancho=2;  
  
            break;  
        case 2:  
            imgse=obj.getTablero(3);  
            tablero=obj.ubicarElementos(imgse);  
            largo= 2;  
            ancho= 3;  
            break;  
        case 3:  
            imgse=obj.getTablero(4);  
            tablero=obj.ubicarElementos(imgse);
```

```

for (var i = 0; i < largo; i++) {

    // Crea las hileras de la tabla
    var hilera = document.createElement("tr");

    for (var j = 0; j < ancho; j++) {
        // Crea un elemento <td> y un nodo de texto, haz que el nodo de
        // texto sea el contenido de <td>, ubica el elemento <td> al final
        // de la hilera de la tabla
        var celda = document.createElement("td");
        celda.className="micelda hidden";

        var imagenCelda = document.createElement("img");
        imagenCelda.className="img";
        imagenVolteada.push(imagenCelda);
        imagenCelda.src=fondo;

        imagenCelda.setAttribute("onclick","mostrarImagen("+mostra+")");

        mostra++;
        celda.appendChild(imagenCelda);
        hilera.appendChild(celda);
    }

    tblBody.appendChild(hilera);
}
// Crea un elemento <table> y un elemento <tbody>

// Crea las celdas

```

Ya teniendo la tabla, se crea el evento click que llama a una función que se encarga de mostrar la imagen correspondiente a la casilla clickeada.

```

function mostrarImagen(mostra){
  let compara=imagenVolteada[mostra].getAttribute("src");
  let audioclick = document.getElementById("audioclick");
  audiofondo.volume = 0.1;
  audiofondo.play();
  audioclick.play();

  if(compara==fondo){

    imgTmp.push(tablero[mostra]);
    imagenVolteada[mostra].src="./img/"+tablero[mostra].nombre;

    imagenesViradasConExito++;
    posicionTmp.push(mostra);

    contadorVeces++;

    if(contadorVeces>=3){
      contadorVeces=1;
      if(imgTmp[imgTmp.length-3].id!=imgTmp[imgTmp.length-2].id){
        let tmp=posicionTmp.pop();
        let saco=posicionTmp.pop();
        imagenesViradasConExito-=2;
        imagenVolteada[saco].src=fondo;
        saco=posicionTmp.pop();
        imagenVolteada[saco].src=fondo;
        posicionTmp.push(tmp);

        imgTmp=[];
        imgTmp.push(tablero[tmp]);
      }
    }
  }
}

```

En esta función se crea el algoritmo que se encarga de hacer que funcione la lógica del juego. Que se basa en encontrar dos imagenes iguales, y si no son iguales voltearlas.

