



**Ikaskuntza Birtual eta Digitalizatuen LHII**  
CIFP de Aprendizajes Virtuales y Digitalizados

# Tarea Evaluación [1/2]

## Presentación y planificación de la idea DAW DWEC 03

**Curso: 2024/25**

**Prof. Iker Arana**





Ikaskuntza Birtual eta Digitalizatuen LHII  
CIFP de Aprendizajes Virtuales y Digitalizados

## ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN .....	1
2.	ANTES DE EMPEZAR.....	1
3.	EJERCICIOS .....	1

## 1. INTRODUCCIÓN

Como tarea evaluativa de esta Unidad Didáctica, desarrollarás un juego completo. Esta entrega estará dividida en dos partes: la **presentación y planificación de la idea** (Tarea 1), y el **desarrollo del juego** (Tarea 2).

En esta primera fase, deberás presentar una propuesta para un juego sencillo, que tenga un equilibrio entre los siguientes aspectos de programación: **gestión de eventos**, **acceso a elementos del DOM** y **dinámica de juego**. La idea es que cada uno de estos aspectos tenga cierto protagonismo en el juego, aunque puedes darle mayor peso a uno si el contenido programado es especialmente complejo.

Para avanzar a la segunda parte, tu propuesta debe obtener una calificación de APTO en esta fase inicial. Esto permitirá confirmar que tu idea cumple los requisitos mínimos y el planteamiento está bien hecho. Si tu propuesta inicial es evaluada como NO APTO, recibirás feedback para que puedas ajustarla y cumplir con los requisitos

## 2. ANTES DE EMPEZAR

Quiero hacerte las siguientes aclaraciones antes de empezar:

- **Interfaces:** En la segunda parte del proyecto (Tarea 2), todos los alumnos deberán incluir:
  - Interfaz de **Login** se validarán el usuario y contraseña para el acceso al juego
  - Interfaz de **Bienvenida**, se detallarán las instrucciones del juego y selección de nivel.
  - Interfaz de **Juego** donde se desarrollará la dinámica de juego
  - Interfaz de **Resultados/Resumen**. ej.: si se gana o se pierde, información interesante etc.
- **Asesoramiento:** Si tienes una idea de juego que te gustaría desarrollar pero que no se ajusta a los requisitos, o si tienes dudas sobre si tu idea es demasiado sencilla, ponte en contacto conmigo por correo electrónico.

## 3. EJERCICIOS

### Ejercicio 1: Descripción del proyecto

Describe de manera detallada la estructura general del juego y su propósito. En esta descripción debes incluir:

- **Temática/tipo de juego** (por ejemplo, juego de memoria, adivinanza, plataforma, etc.).
- **Objetivos del jugador:** Explica qué debe hacer el jugador para ganar o avanzar en el juego.  
**Funcionalidades principales** que planeas implementar (por ejemplo, contador de puntos, temporizador, niveles).

### Ejercicio 2: Diagrama de funcionamiento

Utilizando una herramienta digital, representa gráficamente el flujo completo del juego (**solo de la interfaz de juego**), desde el inicio hasta el final y las interacciones principales y eventos clave.

- Crea un diagrama simple (puede ser un diagrama de flujo, esquema de cajas o pseudocódigo) que represente el funcionamiento del juego.
- El diagrama debe incluir:
  - Los eventos principales (ej.: clics, teclas, temporizadores) y cómo afectan al flujo del juego.



- Condiciones de victoria/perdida.
- Detalla en el diagrama los eventos DOM que se activarán en cada paso (ej.: clic en un botón, movimiento de un personaje, etc.).
- Menciona también los cambios visuales que ocurrirán en respuesta a los eventos (ej.: cambiar el color de un botón al hacer clic, mostrar un mensaje cuando se acaba el tiempo).

### Ejercicio 3: Interfaces (Mock up)

Dibuja y diseña las interfaces de usuario que tendrá el juego.

- Dibuja las interfaces que el usuario verá:
  - Pantalla de Login
  - Pantalla de inicio o bienvenida.
    - Interfaz con instrucciones del juego y cuadro de selección de nivel (principiante, intermedio, avanzado)
  - Pantalla de juego donde ocurrirán las interacciones principales. Esta interfaz debe estar dividida en:
    - Área de juego: zona donde se desarrolla el juego
    - Área de presentación de información: para mostrar elementos de interacción o instrucciones relevantes para el usuario (por ejemplo, selección de colores o contador de puntos. También se pueden mostrar resultados en tiempo real etc.
  - Pantalla de finalización, ya sea de victoria, derrota o resultados.
- Define los elementos visuales y de interacción en cada interfaz (botones, contadores, áreas de juego, etc.) y explica cómo se activarán los eventos en cada uno.

