



Ikaskuntza Birtual eta Digitalizatuen LHII
CIFP de Aprendizajes Virtuales y Digitalizados

Tarea Evaluación [2/2]

Desarrollo del juego 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.	EJERCICIOS.....	1

1. INTRODUCCIÓN

En esta segunda tarea evaluativa, desarrollarás el juego completo a partir de la planificación presentada en la Tarea 1. La estructura del proyecto debe incluir las cuatro interfaces definidas previamente, garantizando así una experiencia de usuario consistente y bien organizada. A continuación, se detallan los requisitos de cada interfaz.

2. EJERCICIOS

Antes de empezar programar recuerda que debes respetar la arquitectura de la aplicación estudiada en la UD anterior. Además, podrás conseguir hasta un punto y medio si mejoras la interfaz gráfica del juego.

Ejercicio 1: Interfaz de Login

- Formulario de Acceso:
 - Debe incluir dos campos de texto (Usuario y Contraseña) y un botón de envío.
- Validación del Usuario:
 - Se proporciona un archivo JSON con nombres de usuarios y contraseñas válidos.
 - Al cargarse la página, deberás cargar estos datos en el LocalStorage del navegador (investiga cómo hacerlo).
- Validación del Formulario: Cuando el usuario pulse el botón de envío, deberás:
 - Recuperar los datos de usuario y contraseña almacenados en LocalStorage
 - Verificar si coinciden con los valores introducidos en el formulario.
- Mensajes de Validación:
 - Si el usuario y la contraseña son correctos, se redirige a la pantalla de juego.
 - La contraseña debe cumplir con un formato de caracteres alfanuméricos (números y letras). Si contiene caracteres no permitidos, muestra un mensaje de error. Utiliza RegExp para esto
- Temporizador de Sesión en el Juego:
 - Cuando el usuario acceda al juego porque los datos de usuario son válidos y están en el LocalStorage, se iniciará un temporizador de sesión de 100 segundos.
 - Este temporizador debe mostrarse en la interfaz de juego.
 - Si el tiempo de sesión expira, el usuario debe ser automáticamente redirigido a la pantalla de login.

Ejercicio 2: Interfaz de Bienvenida

Esta interfaz introducirá al usuario en el juego y le permitirá seleccionar el nivel de dificultad. Los requisitos son:

- Instrucciones del Juego:
 - Debe incluir un área con las instrucciones básicas del juego, explicando sus objetivos y reglas.
- Selección de Nivel:
 - Incluye un cuadro de selección con al menos tres niveles de dificultad: Principiante, Intermedio y Avanzado.
 - La selección de nivel influirá en aspectos del juego tales como:
 - Generación dinámica del tablero (más dificultad tablero más grande)
 - Cantidad de elementos (mayor dificultad significa más elementos).



- Tiempo límite (menor en niveles avanzados).
- Objetivos adicionales (mayor complejidad o número de tareas a realizar).
- Botón de Inicio:
 - Un botón que permita al usuario empezar el juego. Al hacer clic, redirige a la Interfaz de Juego con los ajustes correspondientes al nivel seleccionado.

Ejercicio 3: Interfaz de Juego

Esta es la interfaz principal donde se desarrollará la dinámica del juego. Los requisitos son:

- Estructura de la Interfaz:
 - Zona de Juego: Área principal donde el usuario interactuará y desarrollará la actividad central del juego.
 - Zona de Información: Área donde se muestra información en tiempo real, como puntuación, tiempo restante y cualquier elemento interactivo (ej.: selección de color).
- Dinámica del Juego:
 - Crea el tablero de juego de forma dinámica al cargar la interfaz (por ejemplo, con el número de celdas definido según el nivel).
 - Implementa la acción principal del juego, que puede ser:
 - Movimiento de elementos (arrastrar y soltar).
 - Selección de elementos (voltear cartas, clic en celdas, etc.).
 - La dinámica debe permitir practicar la gestión de eventos, usando eventos como click, mouseover, entre otros.
- Temporizador de Sesión:
 - Una vez iniciada la interfaz de juego, muestra un temporizador de sesión de 100 segundos en pantalla.
 - Si el temporizador llega a 0, el usuario es redirigido automáticamente a la Interfaz de Login.

Ejercicio 4: Interfaz de Resultados

Al finalizar el juego, el usuario debe ver una pantalla de resultados que indique si ha ganado o perdido, y que muestre un resumen de su desempeño. Los requisitos son:

- Resultado Final:
 - Muestra si el usuario ha ganado o perdido, junto con un resumen relevante (como la puntuación obtenida, tiempo empleado, etc.).
- Opciones de Reinicio o Salida:
 - Incluye botones para:
 - Reiniciar el Juego: Permite comenzar una nueva partida desde la interfaz de bienvenida.
 - Salir al Login: Redirige a la interfaz de login para reiniciar el flujo completo.

