

**Angela Alonso Moro**

**DAW DWEC**

**Curso: 2024/25**

**UD03 Tarea de Evaluación [1/2]:**

**Presentación y planificación de la idea**

**ÍNDICE**

Contenido

[1. INTRODUCCIÓN 1](#_Toc181524967)

[2. DIFERENTES APARTADOS DE LA TAREA 1](#_Toc181524968)

[3. AUTOEVALUACIÓN 3](#_Toc181524969)

[4. BIBLIOGRAFÍA 3](#_Toc181524970)

# INTRODUCCIÓN

Para esta tarea de evaluación he elegido el juego del ahorcado, ya que es un juego sencillo donde hay un equilibrio entre la gestión de eventos, el acceso a elementos del DOM y la dinámica de juego.

# DIFERENTES APARTADOS DE LA TAREA

**Ejercicio 1: Descripción del proyecto**

**Temática/tipo de juego**

El proyecto es una versión digital del juego del ahorcado, un juego clásico de palabras. El objetivo es que el jugador adivine una palabra oculta seleccionando letras una por una. Cada error acerca al jugador a perder, visualizando partes del cuerpo del "ahorcado" que se van dibujando.

**Objetivos del jugador**

* Adivinar la palabra oculta seleccionando las letras correctas dentro de un límite de intentos.
* Evitar completar el dibujo del ahorcado, es decir, evitar cometer demasiados errores.
* Victoria: Adivinar correctamente toda la palabra antes de que el dibujo del ahorcado esté completo.
* Derrota: Completar el dibujo del ahorcado sin haber adivinado la palabra.

**Funcionalidades principales**

Selección de nivel de dificultad:

* Principiante: Palabras cortas y más fáciles.
* Intermedio: Palabras de dificultad moderada.
* Avanzado: Palabras largas o poco comunes.

Interacción con teclado virtual: El jugador seleccionará las letras haciendo clic en botones que representen las letras del alfabeto.

Indicadores de progreso:

* Número de intentos restantes (visualizado como partes del cuerpo del ahorcado).
* Letras usadas.
* Palabra con letras correctas reveladas progresivamente.

Pantalla de resultados:

* Mostrar mensaje de victoria o derrota al finalizar una partida.
* Opción de reiniciar o volver al menú principal.
* Cronómetro: Tiempo que ha durado la partida.

**Ejercicio 2: Diagrama de funcionamiento**

Diagrama

Descripción generada automáticamente

**Pantalla del juego:**

Se genera una palabra aleatoria del nivel seleccionado.

El jugador interactúa seleccionando letras.

Se actualiza la palabra visible, los intentos restantes y las letras usadas tras cada acción.

Condiciones de finalización:

* Victoria: La palabra se completa antes de que los intentos lleguen a 0.
* Derrota: El número de intentos llega a 0.

En ambos casos, se muestra la pantalla de resultados con opciones de reiniciar el juego (volviendo a l apantalla de instrucciones) o cerrar la aplicación.

**Ejercicio 3: Interfaces (Mock up)**

Diagrama

Descripción generada automáticamente

# AUTOEVALUACIÓN

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Ejercicio | Apartado | Puntuación | Justificación |
| 1 |  |  |  |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| Total | |  |  |

# BIBLIOGRAFÍA

Para este trabajo no he empleado más que los vídeos del profesor y consultas puntuales a Chat GPT para resolver problemas de lógica y depurar el código.