

```

1 <!doctype html>
2 <html>
3   <head>
4     <meta charset="UTF-8">
5     <title>CANVAS Ahorcado</title>
6     <style>
7       body
8       {
9         width:960px;
10        margin:0 auto;
11      }
12      h1
13      {
14        text-align:center;
15      }
16      #miCanvas
17      {
18        border:dotted 2px yellow;
19        background:green;
20      }
21    </style>
22    <script>
23      /** Variables ***/
24      var ctx;
25      var canvas;
26      var palabra;
27      var letras = "QWERTYUIOPASDFGHJKLÑZXCVBNM";
28      var colorTecla = "purple";
29      var colorMargen = "yellow";
30      var inicioX = 200;
31      var inicioY = 300;
32      var lon = 35;
33      var margen = 20;
34      //Arreglos
35      var teclas_array = new Array();
36      var letras_array = new Array();
37      var palabras_array = new Array();
38      //Variables de control
39      var aciertos = 0;
40      var errores = 0;
41      //
42      palabras_array.push("PEGASO");
43      palabras_array.push("AFRODITA");
44      palabras_array.push("ATENEA");
45      palabras_array.push("HARES");
46      palabras_array.push("CRONOS");
47      palabras_array.push("HERMES");
48      palabras_array.push("DIONISIO");
49      palabras_array.push("PERSEO");
50      palabras_array.push("POSEIDON");
51      palabras_array.push("APOLO");
52      //
53      function Tecla(x, y, ancho, alto, letra)
54      {
55        this.x = x;
56        this.y = y;
57        this.ancho = ancho;
58        this.alto = alto;
59        this.letra = letra;
60        this.dibuja = dibujaTecla;

```

```

61     }
62     function Letra(x, y, ancho, alto, letra)
63     {
64         this.x = x;
65         this.y = y;
66         this.ancho = ancho;
67         this.alto = alto;
68         this.letra = letra;
69         this.dibuja = dibujaCajaLetra;
70         this.dibujaLetra = dibujaLetraLetra;
71     }
72     function dibujaTecla()
73     {
74         ctx.fillStyle = colorTecla;
75         ctx.strokeStyle = colorMargen;
76         ctx.fillRect(this.x, this.y, this.ancho, this.alto);
77         ctx.strokeRect(this.x, this.y, this.ancho, this.alto);
78         //
79         ctx.fillStyle = "white";
80         ctx.font = "bold 20px Courier";
81         ctx.fillText(this.letra, this.x+this.ancho/2-5,
this.y+this.alto/2+5);
82     }
83     function dibujaLetraLetra()
84     {
85         ctx.fillStyle = "black";
86         ctx.font = "bold 40px Courier";
87         ctx.fillText(this.letra, this.x+this.ancho/2-12,
this.y+this.alto/2+14);
88     }
89     function dibujaCajaLetra()
90     {
91         ctx.fillStyle = "white";
92         ctx.strokeStyle = "black";
93         ctx.fillRect(this.x, this.y, this.ancho, this.alto);
94         ctx.strokeRect(this.x, this.y, this.ancho, this.alto);
95     }
96     /*** FUNCIONES **/
97     function teclado()
98     {
99         var ren = 0;
100        var col = 0;
101        var letra = "";
102        var miLetra;
103        var x = inicioX;
104        var y = inicioY;
105        for(var i = 0; i < letras.length; i++)
106        {
107            letra = letras.substr(i,1);
108            miLetra = new Tecla(x, y, lon, lon, letra);
109            miLetra.dibuja();
110            teclas_array.push(miLetra);
111            //
112            x += lon + margen;
113            col++;
114            if(col==10)
115            {
116                col = 0;
117                ren++;
118                if(ren==2)

```

```

119         {
120             x = 280;
121         }
122         else
123         {
124             x = inicioX;
125         }
126     }
127     y = inicioY + ren * 50;
128 }
129 }
130 function pintaPalabra()
131 {
132     var p = Math.floor(Math.random()*palabras_array.length);
133     palabra = palabras_array[p];
134     var ren = 0;
135     var col = 0;
136     var y = 230;
137     var lon = 50;
138     var x = (canvas.width - (lon+margen) * palabra.length)/2;
139     for(var i=0; i<palabra.length; i++)
140     {
141         letra = palabra.substr(i,1);
142         miLetra = new Letra(x, y, lon, lon, letra);
143         miLetra.dibuja();
144         letras_array.push(miLetra);
145         x += lon + margen;
146     }
147 }
148 function cadalsoerrores()
149 {
150     var imagen = new Image();
151     imagen.src = "imagenes/ahorcado/ahorcado"+errores+".png";
152     imagen.onload = function()
153     {
154         ctx.drawImage(imagen,390,20,180,180);
155     }
156 }
157 function ajusta(xx, yy)
158 {
159     var posCanvas = canvas.getBoundingClientRect();
160     var x = xx - posCanvas.left;
161     var y = yy - posCanvas.top;
162     return {x:x, y:y}
163 }
164 }
165 function selecciona(e)
166 {
167     var pos = ajusta(e.clientX, e.clientY);
168     var x = pos.x;
169     var y = pos.y;
170     var tecla;
171     var bandera = false;
172     for(var i=0; i<teclas_array.length; i++)
173     {
174         tecla = teclas_array[i];
175         if(tecla.x > 0)
176         {
177             if((x > tecla.x)&&(x < tecla.x + tecla.ancha)&&(y > tecla.y)&&(y <
tecla.y + tecla.alto))

```

```

178         {
179             break;
180         }
181     }
182 }
183 if(i<teclas_array.length)
184 {
185     for(var i=0; i<palabra.length; i++)
186     {
187         letra = palabra.substr(i,1);
188         if(letra==tecla.letra)
189         {
190             caja = letras_array[i];
191             caja.dibujaLetra();
192             aciertos++;
193             bandera = true;
194         }
195     }
196     if(bandera==false)
197     {
198         errores++;
199         cadaalso(errores);
200         if(errores==5) gameOver(errores);
201     }
202     //Borrar la tecla
203     ctx.clearRect(tecla.x - 1, tecla.y -1, tecla.ancho + 2, tecla.alto
+ 2);
204     tecla.x = -1;
205     //
206     if(aciertos==palabra.length)
207         gameOver(errores);
208 }
209 }
210 function gameOver(errores)
211 {
212     ctx.clearRect(0,0,canvas.width, canvas.height);
213     ctx.fillStyle = "black";
214     ctx.font = "bold 50px Courier";
215     if(errores <5 )
216     {
217         ctx.fillText("Muy bien, la palabra es:", 110, 280);
218     }
219     else
220     {
221         ctx.fillText("Lo sentimos, la palabra era:", 110, 280);
222     }
223     ctx.font = "bold 80px Courier";
224     lon = (canvas.width - (palabra.length*48))/2;
225     ctx.fillText(palabra, lon, 380);
226     cadaalso(errores);
227 }
228 window.onload = function()
229 {
230     canvas = document.getElementById("miCanvas");
231     if(canvas && canvas.getContext){
232         ctx = canvas.getContext("2d");
233         if(ctx)
234         {
235             teclado();
236             pintaPalabra();

```

```

237         cadalsoerrores);
238         canvas.addEventListener("click",selecciona,false);
239     }
240     else
241     {
242         alert("Error al crear tu contexto");
243     }
244 }
245 }
246 </script>
247 </head>
248 <body>
249     <h1>Ahorcado CANVAS</h1>
250     <canvas id="miCanvas" width="960px" height="450px">
251         Tu navegador no soporta CANVAS
252     </canvas>
253 </body>
254 </html>
255

```

```

1 <!doctype html>
2 <html>
3     <head>
4         <meta charset="UTF-8">
5         <title>CANVAS Ahorcado</title>
6         <style>
7             body
8             {
9                 width:960px;
10                margin:0 auto;
11            }
12            h1
13            {
14                text-align:center;
15            }
16            #miCanvas
17            {
18                border:dotted 2px yellow;
19                background:green;
20            }
21        </style>
22        <script>
23            /** Variables **/
24            var ctx;
25            var canvas;
26            var palabra;
27            var letras = "QWERTYUIOPASDFGHJKLÑZXCVBNM";
28            var colorTecla = "purple";
29            var colorMargen = "yellow";
30            var inicioX = 200;
31            var inicioY = 300;
32            var lon = 35;
33            var margen = 20;
34            //Arreglos
35            var teclas_array = new Array();
36            var letras_array = new Array();
37            var palabras_array = new Array();
38            //Variables de control
39            var aciertos = 0;
40            var errores = 0;
41            //

```

```

42     palabras_array.push("PEGASO");
43     palabras_array.push("AFRODITA");
44     palabras_array.push("ATENEA");
45     palabras_array.push("HARES");
46     palabras_array.push("CRONOS");
47     palabras_array.push("HERMES");
48     palabras_array.push("DIONISIO");
49     palabras_array.push("PERSEO");
50     palabras_array.push("POSEIDON");
51     palabras_array.push("APOLO");
52     //
53     function Tecla(x, y, ancho, alto, letra)
54     {
55         this.x = x;
56         this.y = y;
57         this.ancho = ancho;
58         this.alto = alto;
59         this.letra = letra;
60         this.dibuja = dibujaTecla;
61     }
62     function Letra(x, y, ancho, alto, letra)
63     {
64         this.x = x;
65         this.y = y;
66         this.ancho = ancho;
67         this.alto = alto;
68         this.letra = letra;
69         this.dibuja = dibujaCajaLetra;
70         this.dibujaLetra = dibujaLetraLetra;
71     }
72     function dibujaTecla()
73     {
74         ctx.fillStyle = colorTecla;
75         ctx.strokeStyle = colorMargen;
76         ctx.fillRect(this.x, this.y, this.ancho, this.alto);
77         ctx.strokeRect(this.x, this.y, this.ancho, this.alto);
78         //
79         ctx.fillStyle = "white";
80         ctx.font = "bold 20px Courier";
81         ctx.fillText(this.letra, this.x+this.ancho/2-5,
this.y+this.alto/2+5);
82     }
83     function dibujaLetraLetra()
84     {
85         ctx.fillStyle = "black";
86         ctx.font = "bold 40px Courier";
87         ctx.fillText(this.letra, this.x+this.ancho/2-12,
this.y+this.alto/2+14);
88     }
89     function dibujaCajaLetra()
90     {
91         ctx.fillStyle = "white";
92         ctx.strokeStyle = "black";
93         ctx.fillRect(this.x, this.y, this.ancho, this.alto);
94         ctx.strokeRect(this.x, this.y, this.ancho, this.alto);
95     }
96     /*** FUNCIONES **/
97     function teclado()
98     {
99         var ren = 0;

```

```

100     var col = 0;
101     var letra = "";
102     var miLetra;
103     var x = inicioX;
104     var y = inicioY;
105     for(var i = 0; i < letras.length; i++)
106     {
107         letra = letras.substr(i,1);
108         miLetra = new Tecla(x, y, lon, lon, letra);
109         miLetra.dibuja();
110         teclas_array.push(miLetra);
111         //
112         x += lon + margen;
113         col++;
114         if(col==10)
115         {
116             col = 0;
117             ren++;
118             if(ren==2)
119             {
120                 x = 280;
121             }
122             else
123             {
124                 x = inicioX;
125             }
126         }
127         y = inicioY + ren * 50;
128     }
129 }
130 function pintaPalabra()
131 {
132     var p = Math.floor(Math.random()*palabras_array.length);
133     palabra = palabras_array[p];
134     var ren = 0;
135     var col = 0;
136     var y = 230;
137     var lon = 50;
138     var x = (canvas.width - (lon+margen) * palabra.length)/2;
139     for(var i=0; i<palabra.length; i++)
140     {
141         letra = palabra.substr(i,1);
142         miLetra = new Letra(x, y, lon, lon, letra);
143         miLetra.dibuja();
144         letras_array.push(miLetra);
145         x += lon + margen;
146     }
147 }
148 function cadalsoerrores)
149 {
150     var imagen = new Image();
151     imagen.src = "imagenes/ahorcado/ahorcado"+errores+".png";
152     imagen.onload = function()
153     {
154         ctx.drawImage(imagen,390,20,180,180);
155     }
156 }
157 function ajusta(xx, yy)
158 {
159     var posCanvas = canvas.getBoundingClientRect();

```

```

160     var x = xx - posCanvas.left;
161     var y = yy - posCanvas.top;
162     return {x:x, y:y}
163
164 }
165 function selecciona(e)
166 {
167     var pos = ajusta(e.clientX, e.clientY);
168     var x = pos.x;
169     var y = pos.y;
170     var tecla;
171     var bandera = false;
172     for(var i=0; i<teclas_array.length; i++)
173     {
174         tecla = teclas_array[i];
175         if(tecla.x > 0)
176         {
177             if((x > tecla.x)&&(x < tecla.x + tecla.ancha)&&(y > tecla.y)&&(y <
tecla.y + tecla.alto))
178             {
179                 break;
180             }
181         }
182     }
183     if(i<teclas_array.length)
184     {
185         for(var i=0; i<palabra.length; i++)
186         {
187             letra = palabra.substr(i,1);
188             if(letra==tecla.letra)
189             {
190                 caja = letras_array[i];
191                 caja.dibujaLetra();
192                 aciertos++;
193                 bandera = true;
194             }
195         }
196         if(bandera==false)
197         {
198             errores++;
199             cadaalso(errores);
200             if(errores==5) gameOver(errores);
201         }
202         //Borrar la tecla
203         ctx.clearRect(tecla.x - 1, tecla.y -1, tecla.ancha + 2, tecla.alto
+ 2);
204         tecla.x = -1;
205         //
206         if(aciertos==palabra.length)
207             gameOver(errores);
208     }
209 }
210 function gameOver(errores)
211 {
212     ctx.clearRect(0,0,canvas.width, canvas.height);
213     ctx.fillStyle = "black";
214     ctx.font = "bold 50px Courier";
215     if(errores <5 )
216     {
217         ctx.fillText("Muy bien, la palabra es:", 110, 280);

```



```

218     }
219     else
220     {
221         ctx.fillText("Lo sentimos, la palabra era:", 110, 280);
222     }
223     ctx.font = "bold 80px Courier";
224     lon = (canvas.width - (palabra.length*48))/2;
225     ctx.fillText(palabra, lon, 380);
226     cadalsoerrores);
227 }
228 window.onload = function()
229 {
230     canvas = document.getElementById("miCanvas");
231     if(canvas && canvas.getContext){
232         ctx = canvas.getContext("2d");
233         if(ctx)
234         {
235             teclado();
236             pintaPalabra();
237             cadalsoerrores);
238             canvas.addEventListener("click",selecciona,false);
239         }
240         else
241         {
242             alert("Error al crear tu contexto");
243         }
244     }
245 }
246 </script>
247 </head>
248 <body>
249     <h1>Ahorcado CANVAS</h1>
250     <canvas id="miCanvas" width="960px" height="450px">
251         Tu navegador no soporta CANVAS
252     </canvas>
253 </body>
254 </html>
255

```