

MINI JUEGO INSPIRADO EN POKÉMON

Creado con HTML, CSS y JavaScript
minijuego-poke.netlify.app

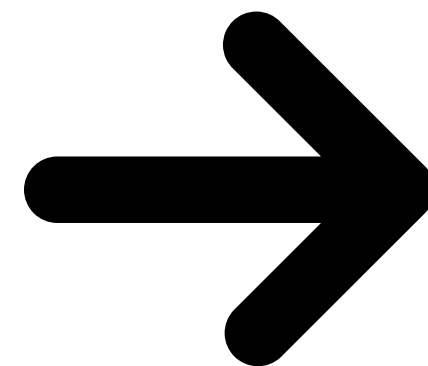
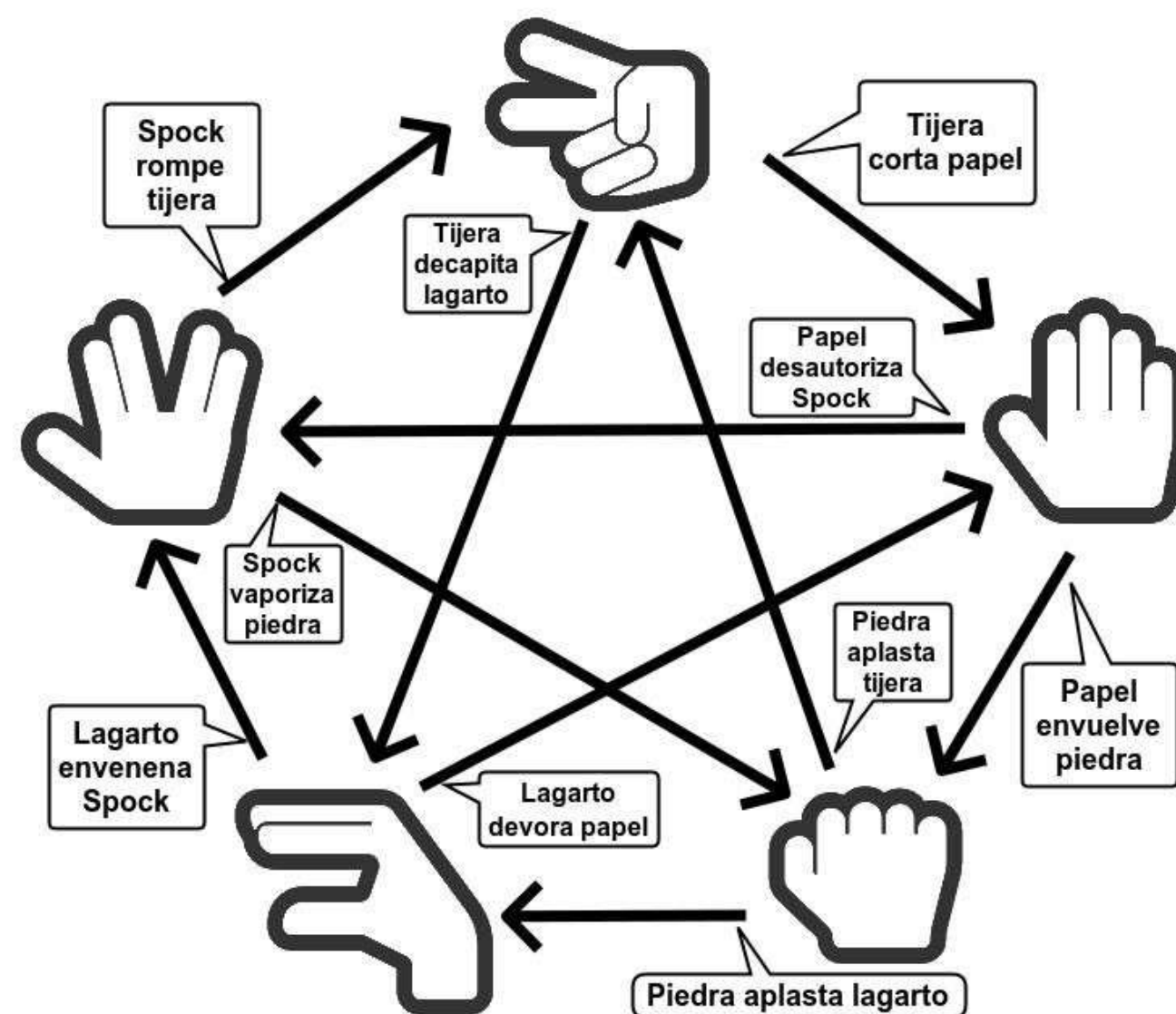
Alberto Basanta Debasa

Diseño web | UI/UX | HTML | CSS | JavaScript | SEO
Diseño gráfico | Maquetación

IDEA DEL JUEGO

La idea del juego parte de hacer un *Piedra, papel o tijera* ampliando el formato a 5 opciones como en la serie **The Big Bang Theory: Piedra, papel, tijeras, lagarto, Spock**.

Pero luego inspirado por los gustos de mis hijas cambié la tematica del juego a combates **Pokémon**, la mecanica iba a ser la misma, solo necesitaba encontrar 5 **Pokémon** que por su tipo pudieran ganar a 2 y perder contra los otros 2.



MECÁNICA

La mecánica del juego consiste en: que el usuario selecciona una opción de **Pokémon**, y luchará contra otro **Pokémon** que habrá seleccionado el juego al azar.

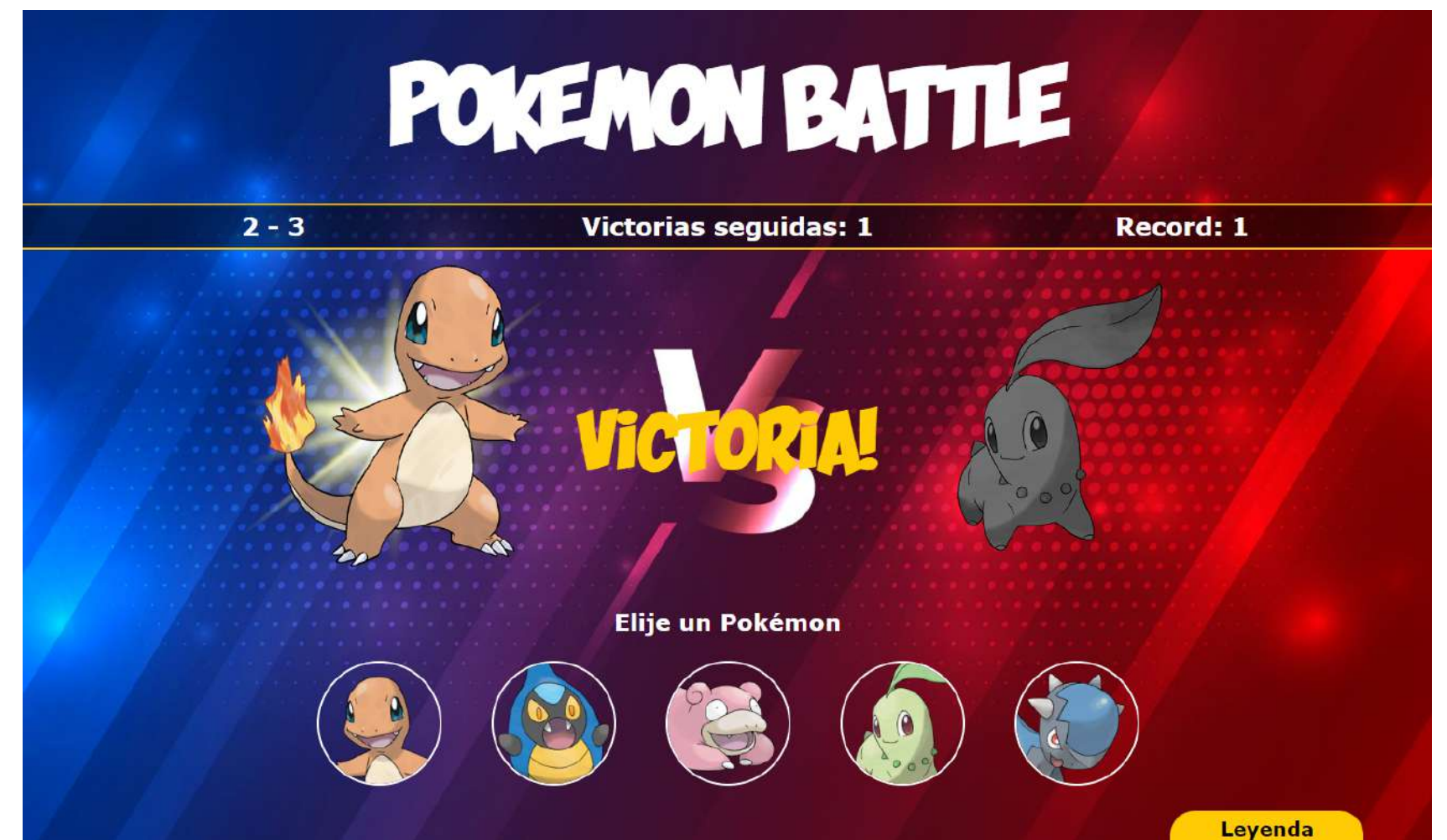
Se comparan los **Pokémon** usando sus tipos como referencia para determinar si ganas, pierdes o empatas.

Se cuenta la racha de victorias y si se supera el record se guarda junto con un nombre.

DISEÑO

En el diseño se ha buscado una estética de videojuego juvenil, visalmente potente con colores saturados y contrastes fuertes.

Con una interface sencilla e intuitiva.



PROGRAMACIÓN

El juego está creado usando HTML, CSS y JavaScript.

PUNTOS CLAVE CSS

MOVIMIENTO EN CSS

Para darle movimiento al juego sobretodo en el momento que se realiza la batalla se han creado **@keyframes** que se activan mediante JavaScript.

```
@keyframes ampliar-rebote {  
  0% {  
    transform: scale(10%);  
  }  
  70% {  
    transform: scale(180%);  
  }  
  100% {  
    transform: scale(100%);  
  }  
}  
.animate-movimiento-rebote {  
  animation: ampliar-rebote 0.3s ease-out;  
}
```

```
@keyframes mov-left-med {  
  0% {  
    transform: translateX(-100%);  
  }  
  60% {  
    transform: translateX(+40%);  
  }  
  100% {  
    transform: translateX(0);  
  }  
}  
@media (max-width: 1200px) {  
  .animate-left {  
    animation: mov-left-med 0.3s ease-out;  
  }  
}
```


PUNTOS CLAVE JAVASCRIPT

ALEATORIO

Par asignar el **Pokémon** rival se usa una funcion que crea un numero aleatorio que indica la seleccion del rival

```
let nAleatorio = n => Math.floor(Math.random() * 5);

function opPc(){
  let aleatorio = nAleatorio();

  if(aleatorio == 0){
    opcionPc = "Fuego";
  }else if(aleatorio == 1){
    opcionPc = "Planta";
  }else if(aleatorio == 2){
    opcionPc = "Roca";
  }else if(aleatorio == 3){
    opcionPc = "Bicho";
  }else if(aleatorio == 4){
    opcionPc = "Agua"
  };
  addImagenes();
};
```

ACTIVACIÓN DE LA BATALLA

Al seleccionar un **Pokémon** el jugador y asignar al azar un **Pokémon** rival mediante un if/else determinamos ganador, se activan clases CSS, se suma +1 a la racha, se actualiza el contador...

```
else if(opcionJugador == "Agua" && (opcionPc == "Fuego" || opcionPc == "Roca")){
  ganador();
}
```

```
function ganador() {
  contJugador = 1+contJugador;
  racha = 1+racha;
  msjBatalla.innerHTML = "VICTORIA!";
  msjBatalla.classList.add('animate-movimiento-rebote');
  msjTotal.innerHTML = `${contJugador} - ${contPc}`;
  txtVictorias.innerHTML = `Victorias seguidas: ${racha}`
  imgAtaquePc.classList.add('img-batalla-lose');
  imgAtaqueJugador.classList.add('img-batalla-win');
  destelloJugador.classList.remove('oculto');
}
```

PUNTOS CLAVE JAVASCRIPT

RECORD

Cuando empatas o pierdes se compara la racha con el record por si se ha superado y en ese caso se guardan los datos en el navegador usando localStorage y mediante un modal te permite escribir el nombre para guardar junto el record.

```
function revisarRecord (){
  if (racha > record) {
    record = racha;
    localStorage.setItem("record", record);
    abrirModal();
  }
  reinicioRacha();
}
```

```
function abrirModal(){
  modal.classList.remove('oculto');
  body.style.overflow = 'hidden';
  body.style.position = 'static';
  body.style.height = '100%';
}

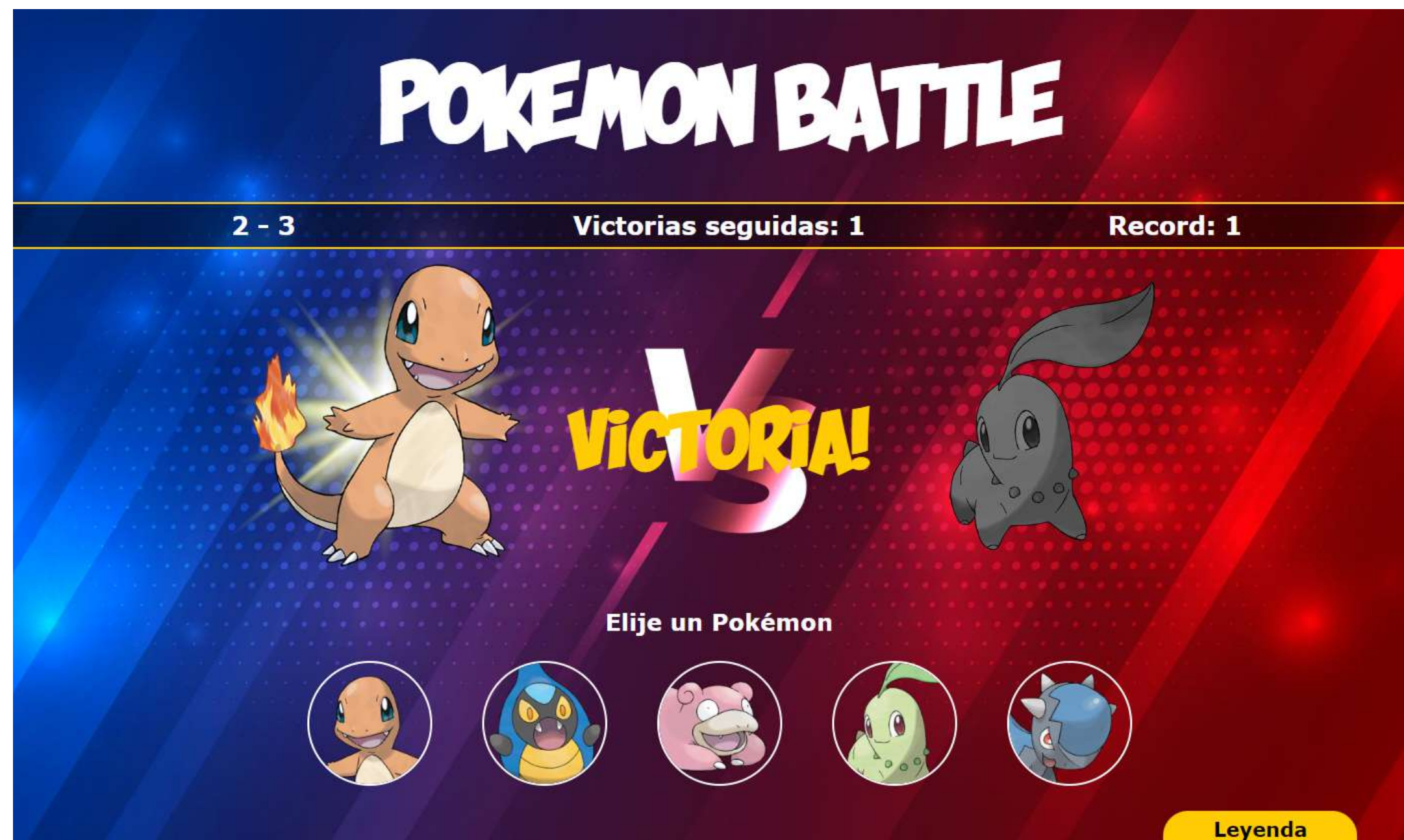
botonGuardarRecord.addEventListener('click', function(){
  nameRecord = document.getElementById("nombre").value;
  localStorage.setItem("nameRecord", nameRecord);
  txtRecord.innerHTML = `Record: ${record} - ${nameRecord}`;
  cerrarModal()
})
```

ENLACE

Os dejo enlace al juego, y los archivos subidos a Gitup espero que os guste.

minijuego-poke.netlify.app

github.com/basantades/mini-juego-pokemon



Alberto Basanta Debasa

Diseño web | UI/UX | HTML | CSS | JavaScript | SEO
Diseño gráfico | Maquetación

CONTACTO

basantades@gmail.com
[linkedin.com/in/albertobasanta](https://www.linkedin.com/in/albertobasanta)