

EL JOC DEL PENJAT

L'objectiu de l'activitat és dissenyar la lògica del joc del penjat, tot repassant estructures de dades i incorporant els esdeveniments de JavaScript.

L'equip de dissenyadors ha creat una plantilla HTML i un full d'estils amb tot allò necessari per l'estructura del joc i nosaltres dotarem de funcionalitat aquesta estructura.

L'únic requisit que tenim és que no podem tocar la feina que han fet els dissenyadors, l'arxiu **index.html** ni l'arxiu **penjat.css**, per tant no podrem fer cap canvi de forma manual a l'arxiu HTML.

Se'ns demanen les següents tasques:

- Al carregar la pàgina del joc ha de sortir el missatge de benvinguda i fer que el botó de **continuar** (ja inclòs) faci la funcionalitat de tancar aquest missatge. **(0,5p)**
- Al finalitzar el joc, si s'ha guanyat ha de sortir el missatge d'èxit, o en cas contrari el missatge amb el text de derrota. Ambdós missatges ja inclosos, compten amb el botó de continuar, que senzillament els ha de tancar al ser pulsat. **(1p)**
- A la pantalla principal del joc trobaràs el botó "**New game**". Fes que al ser pulsat es reiniciï el joc, amb tot el que això comporta: canvi de paraula, reinici de la paraula completada, inicialització de vides, canvi d'imatge, etc. **(1p)**
- Crea una escolta de teclat i associa-la a l'acció que es correspongui, només tenint en compte les lletres (no números, símbols, tecles de control, etc.) **(1p)**
- Fes que el botó que porta escrit un interrogant serveixi de pista de joc, de tal manera que si l'usuari hi passa el ratolí pel damunt li apareixerà una lletra de les que li faltin per completar la paraula, i quan l'usuari tregui el ratolí de la seva àrea, torni a mostrar un interrogant. Cada cop que es produeix aquesta acció s'ha de restar una vida. **(1p)**
- Porta el correcte control de vides i associa'l a cadascuna de les imatges que trobaràs dins el directori **/img** **(1p)**
- Cada cop que es creï un joc nou s'ha d'escollir una paraula aleatòriament d'un *array* de paraules, i mostrar aquesta paraula en forma de guions en l'àrea de paraula completada, per donar al jugador una idea de la llargada i per anar informant de les lletres que vagi endevinant. **(1p)**
- Cada cop que un usuari polsi una tecla (lletra) s'avaluarà si aquesta pertany a la paraula cercada. Si és correcte, s'escriurà la lletra a la seva posició en l'apartat de la paraula completada, i el monstre no perdrà cap vida. Si la lletra és incorrecta el monstre perdrà una vida i això s'haurà de veure reflectit en el comptador de vides i en la imatge del monstre. No cal controlar si l'usuari torna a pulsar una tecla correcta o incorrecta, és a dir, si polsa 5 vegades una lletra incorrecta, el monstre mor. **(3p)**
- Codi ben comentat. **(0,5p)**

Tot allò que no s'especifiqui en l'enunciat ho pots implementar de la forma que creguis més oportuna.

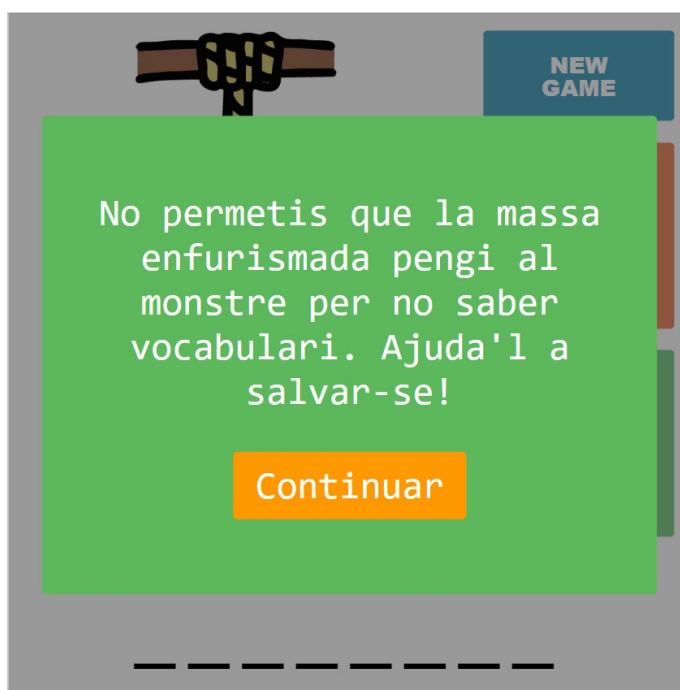
Mira de fer un codi net, fàcil de seguir, mantenir i modificar si fos el cas.

Pots utilitzar part de l'estructura donada que trobaràs en el fitxer **/js/penjat.js**. És un bon model per començar. Però no és obligatori, et pots muntar l'estructura de dades que creguis més convenient.

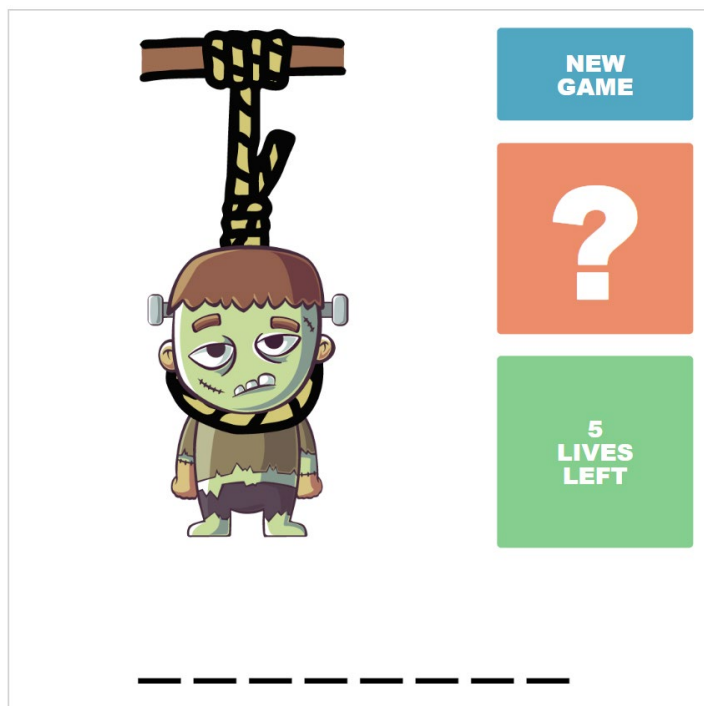
Pots inventar-te les paraules que vulguis, però com a mínim hi ha d'haver:

- ELEFANT
- CRIATURA
- LLAPIS
- MADUIXA

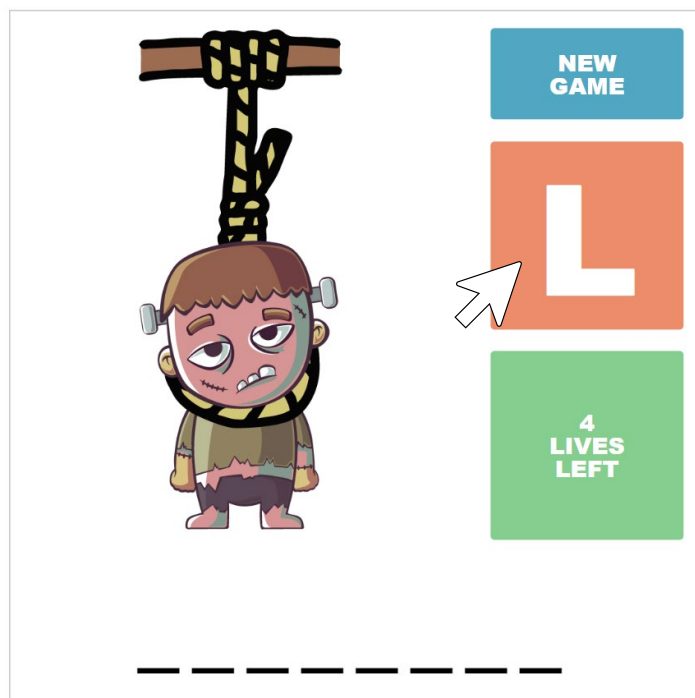
No cal que hi hagi paraules amb accents, dièresis, guions, etc.



Il·lustració 1 Missatge de benvinguda



Il·lustració 2 Estat inicial del joc



Il·lustració 3 Cursor del ratolí sobre el botó de pista