Manual de usuario

Documentación

Adivina el numero crear número aleatorio dentro de un rango crear un rango uno y un rango 200 para declarar las variables.

Se trabaja con variables y su tipo de variables para empezar el juego el jugador se le pide ingresar un número entre 1 y 200 dependiendo del número que ingrese el juego le va responder si el número es inferior o es superior a el numero generado aleatoriamente en caso de tener una aceptación el jugador abra ganado el juego en caso contrario el juego dará los intentos del número que haya ingresado donde se le pide que ingrese un numero de los intentos que DESEA dentro de estos intentos tendrá oportunidades dependiendo el numero ingresado y la variable de intentos empezara a contar desde el número cero hasta la variable que tu hayas ingresado el juego lanzara un mensaje que no has aceptado.

Cada número que ingrese para ser conocido tiene que presionar la opción enviar

Si presiona la opción borrar se borrara todo solo tendrá un último intento

Si presiona la opción inicio se reiniciará el juego y empezara de nuevo

Entre otros hacer clic en cada enlace que aparece y que se desea

# Adivina un número entre 1 y 200

### NUMERO DE LOS INTENTOS QUE SE DESEA:



### Ingresa tu número entre 1 y 200:

  
 Luego de tener un número entero en los dos campos presione el botón enviar para ejecutar la función enviar

##### Si borras tendrás un último intento

# Luego de tener un número entero en los dos campos presione el borrar para ejecutar la función borrar

# [Inicio](http://pruevajuego.local/) Luego de tener un número entero en los dos campos presione el inicio enviar para ejecutar la función inicio y se reiniciara todo el juego [Has clik aquí](https://facebook.com/)

### [EMVIAR CORREO](mailto:nombre@email.com)

# [AYUDA](https://www.youtube.com/watch?v=bITkHK0HuFA&vl=es-419)

Diagrama de flujo

Adivina un número

Intentos <-10

El numero era: núm. ….

Numero ingresado

Intentos <-intentos 1

Le quedan intentos

Num.secreto<……

Num.secreto<……

Num.ingresado

**Adivine el número**

Num.secreto <-azar (200)+1

Superior

Inferior

Num.secreto=…

.

Exacto usted adivino

**Documentación**

**JUEGO DE ADIVINAR NUMEROS PRUEVA TU MENTE** Seleccionamos un número aleatorio entre el 1 y 200. Fíjate si puedes adivinarlo en 10 intentos o menos. Vamos a decirte si tu número es más superior o inferior

Adivina el número:

Observar este resumen, lo primero que podemos hacer es empezar a desglosar el proyecto en tareas simples y realizables, con la mayor mentalidad de programador posible:

1. Generar un número aleatorio entre 1 y 200
2. Registrar el número del intento en el que el jugador se encuentre. Empezando en 1.
3. Darle al jugador una forma de adivinar cuál es el número.
4. Una vez que se ha introducido un número, registrarlo en alguna parte para que el jugador pueda ver sus intentos previos.
5. Siguiente, comprobar si el número es correcto.
6. Si es correcto:
   1. Mostrar un mensaje de comprobación de numero
   2. Hacer que el jugador no pueda introducir más intentos (esto arruinaría el juego).
   3. Mostrar un control que le permita al jugador reiniciar el juego.
7. Si es incorrecto y al jugador todavía le quedan intentos:
   1. Decirle al jugador que ha fallado.
   2. Dejar al jugador intentarlo de nuevo.
   3. Incrementar el número de intentos en 1.
8. Si el jugador falla y no le quedan turnos:
   1. Decirle al jugador que el NO A ACEPTADO.
   2. Hacer que el jugador no pueda introducir más intentos (esto arruinaría el juego).
   3. Mostrar un control que permita al jugador volver a empezar el juego.

**Diccionario**

Una vez que el juego se reinicia,  asegurarse de que la lógica del juego y la IU estén completamente restablecidos.   var numeroAdivinar=Math.floor((Math.random()\*200)+1);

        var contadorRespuestas=0;

        function adivinar()

        {

            // obtenemos el numero de respuestas posibles

            var numeroRespuestas=document.getElementById("numeroRespuestas").value;

            if(document.getElementById("numeroRespuestas").disabled==false)

            {

                if(isNumber(numeroRespuestas) && numeroRespuestas>0)

                {

                    document.getElementById("numeroRespuestas").disabled=true;

                    document.getElementById("numero").disabled=false;

                    document.getElementById("numero").focus();

                }

            }else{

                // obtenemos el contenido del div que contiene las respuestas

                var respuestas=document.getElementById("respuestas").innerHTML;

                if(contadorRespuestas<numeroRespuestas)

                {

                    // obtenemos el numero introducido por el usuario

                    var numero=document.getElementById("numero").value;

                    if(isNumber(numero) && numero>0 && numero<200)

                    {

                        // aumentanos el numero de la respuesta dada

                        contadorRespuestas+=1;

                        if(numero>numeroAdivinar)

                        {

                            // El numero es superior

                            // Adivimos un texto a las respuestas

                            respuestas+="<br>"+numero+" - El numero que buscas es inferior";

                            document.getElementById("numero").focus();

                        }else if(numero<numeroAdivinar){

                            // El numero es inferior

                            // Aadivimos un texto a las respuestas

                            respuestas+="<br>"+numero+"- El numero que buscas es superior";

                            document.getElementById("numero").focus();

                        }else{

                            // has acertado

                            // Adivinamos un texto a las respuestas

                            respuestas+="<br><span class='acertado'>"+numero+" - HAS ACETADO!!</span>";

                            fin()

                        }

                        // vaciamos el valor del numero

                        document.getElementById("numero").value="";

                    }else{

                        respuestas+="<br><span class='error'>"+numero+  "      NO SE ASEPTAN  LETRAS O NUMEROS MAYOR A 200 TIENE QUE SER UN VALOR NUMERICO ENTRE  1 y 200</span>";

                    }

                }else{

                    respuestas+="<br><span class='fin'><h2>NO HAS ACETADO( El numero era el )</h2> <h1>"+numeroAdivinar+"</h1></span>";

                    fin()

                }

                // ponemos nuevamente todas las respuestas

                document.getElementById("respuestas").innerHTML=respuestas;

            }

            // devolvemos false para que el formulario no envie los valores

            return false;

        }

        // Funcion que se ejecuta al finalizar el juego

        // ya sea por haber descubierto el numero o por finalizar el numero de

        // intentos

        function fin()

        {

            // deshabilitamos el casilla de entrar el numero, y el

            // boton de enviar

            document.getElementById("numero").disabled=true;

            document.getElementById("btnEnviar").disabled=true;

        }

        // Simple funcion para validar un numero

        function isNumber(n)

        {

            return !isNaN(parseFloat(n)) && isFinite(n);

        }

    </script>

</head>

<body>

      <body style="background-color:rgba(248, 235, 44, 0.5);"></body>

<h1>Adivina un numero entre 1 y 200</h1>

<fieldset> <body style="background-color:rgba(36, 219, 158, 0.5);">

</body>

<form onsubmit="return adivinar()">

    <h3>NUMERO DE LOS INTENTOS QUE SE DESEA:</h3>

    <input type="text" name="numeroRespuestas" id="numeroRespuestas">

    <br> <h3>Ingresa tu numero entre 1 y 200:</h3>

    <input type="text" name="numero" id="numero" disabled>



**Esta sección del código establece las variables y constantes que necesitamos para almacenar los datos que nuestro programa utilizará. Las variables son básicamente contenedores de valores (como números o cadenas de texto). Creas una variable con la palabra clave let (o var) seguida de un nombre para tu variable (leerás más sobre la diferencia entre las palabras clave SON Las constantes se utilizan para almacenar valores que no desea modificar y se crean con la palabra clave const. En este caso, estamos usando constantes para almacenar referencias a partes de nuestra interfaz de usuario; el texto dentro de algunas de ellas puede cambiar, pero los elementos HTML referenciados permanecen iguales.**

**Puedes asignar un valor a una variable o constante con un signo igual (=) seguido del valor que deseas darle.**

**A la primera variable - se le asigna un número al azar entre 1 y 200, calculado usando un algoritmo matemático.**

**Las tres primeras constantes sirven cada una para almacenar una referencia a los párrafos de resultados en nuestro HTML, y se usaran para insertar valores en los párrafos más adelante en el código:**

**as siguientes dos constantes almacenan referencias al ingreso de texto y al botón "enviar" del formulario, y se usan para controlar las respuestas del jugador más adelante.**

**Nuestras dos variables finales almacenan un conteo de intentos de 1 (utilizado para tener un registro de cuántos intentos ha hecho  el jugador), y una referencia al botón de reinicio que aún no existe (pero existirá luego).**

**Las funciones son bloques de código reutilizables que puedes escribir una vez y ejecutar muchas, ahorrando la necesidad de repetir el código todo el tiempo. Son realmente útiles. Hay varias maneras de definir funciones, pero por ahora nos concentraremos en un tipo simple. Aquí hemos definido una función usando la palabra clave function, seguida de un nombre, con paréntesis puestos después de él. Después de eso ponemos dos llaves ({ }). Dentro de las llaves se encuentra todo el código que queremos ejecutar cuando llamamos a la función.**

**Cuando queramos ejecutar el código, escribimos el nombre de la función seguido de los paréntesis.**

   <h1> <br><input type="submit" value="Enviar" id="btnEnviar"></h1>

   <h5>Si borras tendras un ultimo intento </h5>

    <p>

2. <h1> <input type="reset" value="Borrar"> </h1>
4. </p>

7. <html>
9. <body>
10. <div id="header">
11. <ul class="nav">
12. <h1><li><a href="">Inicio</a></li></h1>
14. </ul>
15. </div>
16. </body>
17. </body>
18. </html>

21. </form>
23. <div id="respuestas"></div>
24. <div id="reset"></div>
25. <i><div style="color:hsl(128, 89%, 34%)"><h1> SI TE GUSTO MI JUEGO SUSCRIBETE </h1></i></div>
26. <div>
28. <h3>
29. <a href="https://facebook.com"><h1>Has clik aqui</h1></a>
30. </h3>
32. </div>
33. <h2> O tambien puedes emviar un correo</h2>
34. <p> <a href="mailto:nombre@email.com">EMVIAR CORREO</a></p>
35. <div>
36. <h3>
37. <h3> Si nesitas ayuda como programar CLIK EN AYUDA </h3>
38. <h3>
39. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=bITkHK0HuFA&vl=es-419"><h1>AYUDA</h1></a>
40. </h3>

**Este largo bloque de código reinicia todo completamente al estado en el que estaba el juego al comienzo, así el jugador puede jugar nuevamente:**

**Establece  de nuevo a 1**

**Limpia todos los párrafos de información.**

**Quita de nuestro código el botón de reinicio.**

**Habilita los elementos del formulario, y vacía y centra el foco en el campo de texto, quedando listo para otro intento.**

**Quita el color de fondo del párrafo**

**Genera un nuevo número al azar distinto al de la anterior partida. A esta altura deberias tener un juego funcionando**

**Nombre del autor: Adonis Osvaldo Gómez Roman**

**.**