

PROYECTO FINAL MÓDULO

Debe escoger uno de los siguientes juegos y realizarlo en JavaScript.

Picas y Fijas

El juego consiste en elegir un número al azar (de 3 o 4 dígitos según la versión de picas y fijas con la que se esté jugando) en que no deben presentarse cifras repetidas (nunca deben aparecer números como 355 o 117 o 1332 o 9878). Una **fija** es aquella cifra que está en la clave (número que se debe adivinar) y en la posición correcta (primera, segunda, tercera o cuarta) mientras una **pica** es aquella cifra que está en la clave (número que se debe adivinar) pero no en la posición correcta.

NUMERO	PICAS	FIJAS
123	1	0
456	0	1
789	0	1
419	1	0
111	2	1
751	0	3

En el ejemplo, podemos observar que el usuario escribió 123, como resultado obtuvo que uno de los 3 valores corresponde a una pica, es decir uno de los números está en la clave, pero no en la posición correcta.

En el segundo intento el usuario ingresó 456, obtuvo 0 picas y una fija, por lo que uno de los números forma parte de la clave y está en la posición correcta.

En el tercer intento el usuario ingresó 789, obtuvo 0 picas y una fija, por lo que uno de los números forma parte de la clave y se encuentra en la posición correcta.

En el cuarto intento, el usuario ingresó 419, obtiene 1 pica y 0 fijas, por lo que uno de los números forma parte de la clave, pero no está en la posición correcta.

En el 5 intento el usuario ingresó 111, obtuvo 2 picas y 1 fijas. El usuario recibe 2 picas y 1 fija, aunque es incorrecto debido al hecho de que ingresó un número repetido en las 3 posiciones.

Finalmente ingresó el número 751, obtuvo 0 picas y 3 fijas, con lo que ya adivinó el número.

Haciendo uso de JavaScript y aplicando arreglos u objetos, debe realizar el juego de picas y fijas, mostrando cuantos dígitos están en una posición correcta (fijas) o posición incorrecta (picas), además permitiendo que el usuario juegue hasta adivinar el número. También, debe indicar cuantas jugadas fueron necesarias hasta adivinar el número.

Piedra, Papel o Tijeras

El tradicional juego de piedra, papel o tijera, que consiste en representar con nuestra mano, una piedra, una tijera o una hoja de papel.

Si el usuario uno lanza piedra y el usuario dos lanza piedra, ambos jugadores quedan empatados, por lo que no reciben puntos, de igual forma si ambos sacan tijera o papel.

Si el usuario uno lanza piedra y el usuario dos lanza tijera, el usuario uno gana un punto.

Si el usuario uno lanza piedra y el usuario dos lanza papel, el usuario uno pierde y el usuario dos gana un punto.

Si el usuario uno lanza tijera y el usuario dos lanza papel, el usuario uno gana un punto.

Si el usuario uno lanza tijera y el usuario dos lanza piedra, el usuario uno pierde y el usuario dos gana un punto.

Si el usuario uno lanza papel y el usuario dos lanza piedra, el usuario uno gana un punto.

Si el usuario uno lanza papel y el usuario dos lanza tijera, el usuario uno pierde y el usuario dos gana un punto.

Haciendo uso de JavaScript y aplicando arreglos u objetos, debe realizar el juego de piedra, papel o tijeras, permitiendo que el usuario indique, cuantos enfrentamientos quiere realizar, permitirle jugar hasta completar los enfrentamientos elegidos. En cada enfrentamiento se debe indicar quien gano y quien perdió o si hubo empate. Al finalizar todos los enfrentamientos Indicar quien obtuvo la mayor cantidad de puntos y quien fue el ganador.

El Proyecto realizado debe contar con comentarios que permitan comprender las líneas de código utilizadas que no sean obvias (por ejemplo console.log no requiere necesariamente un comentario a menos que su uso no sea claro). El código debe ser colocado en su github y compartir conmigo el repositorio para la revisión y el gitPages para su visualización.

FECHA ENTREGA: 28-02-23