

Sumas en pilas

El juego consiste en que se tienen 12 cartas aleatorias de entre toda la baraja, y dos pilas donde ir colocándolas. La secuencia es la siguiente:

1. Se pulsa una carta, que se dará la vuelta para mostrarse.
2. Se pulsa en una de las pilas. La carta se añade a la pila seleccionada (la primera vez se quita la carta de reverso gris y se pone la carta) y se quita del grupo de cartas (se pone el reverso gris, con el archivo grey_back.png). El valor de la carta se añade a la suma de la pila.
3. Se repite desde el punto 1, hasta que se acaben las cartas.

Al agotarse las cartas se muestra un mensaje de juego finalizado y se muestra el botón para un nuevo juego.

El archivo index.html incluye Bootstrap 4 y la librería Underscore; además están todas las etiquetas que serán necesarias para el desarrollo del juego.

En el propio archivo main.js, hay incluida información

Al final del documento hay capturas para mostrar la secuencia de funcionamiento del juego.

PARTE 1

[3 puntos]

Hay que preparar el orden aleatorio de las cartas.

Se puede pulsar una carta que esté boca abajo (reverso rojo). Si se pulsa cualquier otra carta en la pila o que no esté (con reverso gris), no debe ocurrir nada.

- Si se pulsa una carta con reverso rojo, se voltea mostrando la carta
- Si se pulsa cualquier otra carta, no debe ocurrir nada.

Una vez que se tiene una carta volteada:

- Si se pulsa una de las pilas, la carta volteada hay que añadirla a la pila. Si es la primera carta, debe sustituir a la carta de reverso gris; si no, se añade a las cartas que haya.
- Si se pulsa cualquier otra carta, no debe ocurrir nada.

PARTE 2

[2 puntos]

- Se debe indicar un mensaje (en la etiqueta de id=siguiente) con lo siguiente se se debe hacer: "Seleccionar carta", "Seleccionar pila", "Juego finalizado"
- Cuando se añada una carta a una pila, se debe sumar su valor.
- Al acabar el juego, se debe sumar 1 al marcador de juegos acabados (id=numeroJuegos)

PARTE 3

[3 puntos]

- Mostrar el primer div#formulario tras body, que contiene los elementos para iniciar sesión de usuario (está oculto por el atributo hidden).
- Los usuarios se encuentran la tabla players de db/jugadores.json, que serán accesibles desde el API REST proporcionado mediante JSON-SERVER.
- Al entrar, mostrar el nombre del usuario en etiqueta de id "nombre_usuario", ocultar los inputs y botón consultar, y mostrar botón de cerrar sesión.
- Al cerrar sesión, ocultar cerrar sesión y nombre_usuario, y mostrar los inputs y el botón consultar.
- Usar el objeto player en componentes.js para guardar/recuperar en el localStorage para identificar si había un jugador logueado y cargar los datos en tal caso.
- Al cerrar sesión, se elimina la información del localStorage.
- Al completar el juego, añadir el número de intentos a juegosAcabados (tanto en el objeto player, como en el localStorage).
- Si no hay usuario iniciado, no se puede jugar(lo más fácil es ocultar id "zonaJuego").

PARTE 4

[2 puntos]

- Configurar el objeto "enJuego" de componentes.js para que cada parte del juego se vaya almacenando en el localStorage y conseguir que, en caso de cerrar la web, al abrir de nuevo la web, continúe por donde estaba.
- Al acabar un juego (partida), eliminar del localStorage el objeto "enJuego".
- En caso de "Cerrar sesión", vaciar todo el localStorage.

CAPTURAS DE FUNCIONAMIENTO EN LAS SIGUIENTES PÁGINAS

Capturas con secuencia

Para partes 1 y 2:

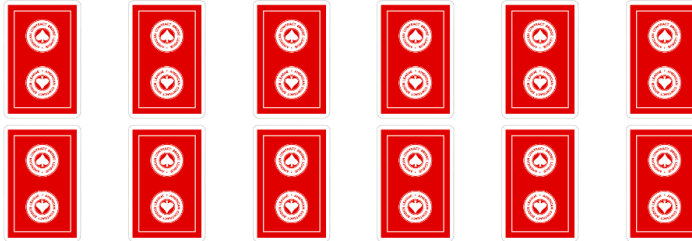
Pila 1: suma=0



Pila 2: suma=0



Seleccione carta:



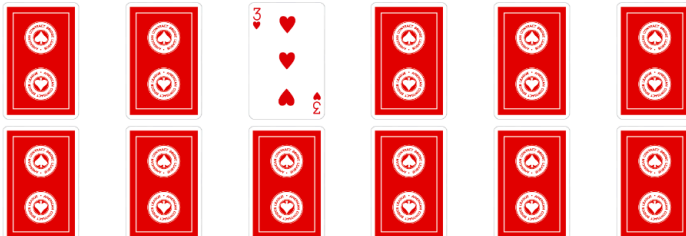
Pila 1: suma=0



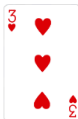
Pila 2: suma=0



Seleccione pila



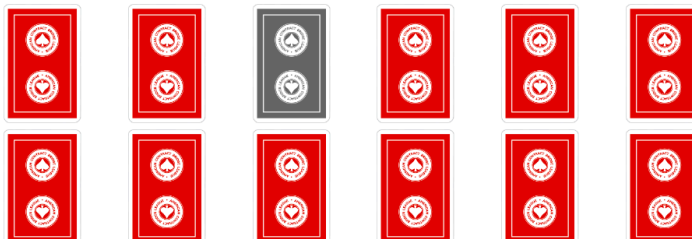
Pila 1: suma=3



Pila 2: suma=0



Seleccione carta



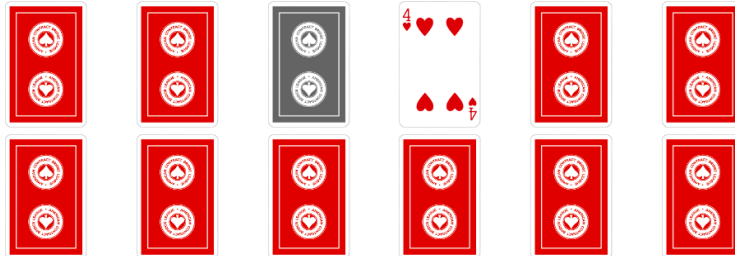
Pila 1: suma=3



Pila 2: suma=0



Seleccione pila



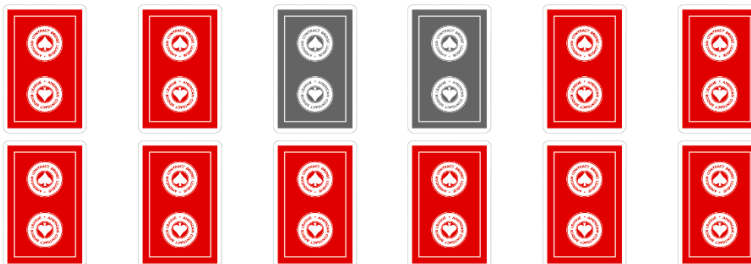
Pila 1: suma=3



Pila 2: suma=4



Seleccione carta



Pila 1: suma=36

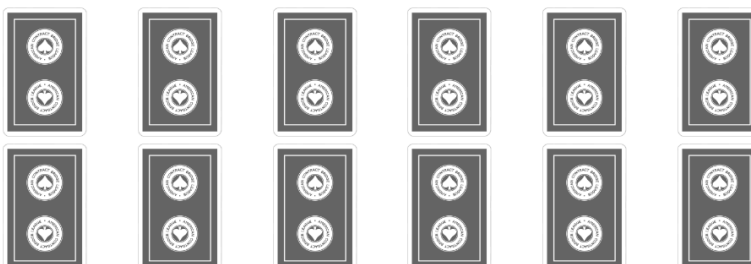


Pila 2: suma=42



Partida acabada.

Nuevo juego



Para partes 3 y 4

Primero: mostrar formulario para login de usuario.

Una vez dentro, la parte superior muestra el boton de cerrar sesión, el nombre de usuario y el número de juegos acabados:

*Laura**Juegos acabados: 0**Pila 1: suma=0**Pila 2: suma=0*

Al acabar la partida, se acumula el número de juegos acabados:

*Laura**Juegos acabados: 1**Pila 1: suma=36**Pila 2: suma=42*