

BOTÓN DE REINICIO Y CONTROLES DEL JUGADOR



¿Cuál fue nuestro objetivo para este módulo?

Aprendimos a implementar el botón de reinicio para reiniciar los datos en la base de datos. También aprendimos a agregar controles del jugador.

¿Qué logramos en clase el día de hoy?

- Creamos el botón de reinicio para reiniciar la información del jugador y el estado del juego en la base de datos.
- El jugador controló el auto para moverse hacia la izquierda y hacia la derecha.

¿Qué conceptos y bloques de código vimos hoy?

- `p5.DOM.elements`.
- Funcionalidad de reinicio.
- `mousePressed()`.
- Funciones `arrow`.

¿Cómo hicimos las actividades?

1. Creamos un botón de reinicio y el texto usando `p5.DOM.elements` en `form.js`.

```
constructor() {  
  this.resetTitle = createElement("h2");  
  this.resetButton = createButton("");  
}
```

2. Creamos **handleElements()** en **game.js** para mostrar el botón de **reinicio** y su título.

```
handleElements() {  
  form.hide();  
  form.titleImg.position(40, 50);  
  form.titleImg.class("gameTitleAfterEffect");  
  
  this.resetTitle.html("Reiniciar juego");  
  this.resetTitle.class("resetText");  
  this.resetTitle.position(width / 2 + 200, 40);  
  
  this.resetButton.class("resetButton");  
  this.resetButton.position(width / 2 + 230, 100);  
}
```

3. Definimos la función **handleResetButton()** para definir la acción en el botón de reinicio.
- Utilizamos **mousePressed()** para activar una acción cuando se presiona un botón del mouse.
 - Utilizamos **.set()** para actualizar el valor de **gameState**, **playerCount** y **carsAtEnd** a 0.
 - Eliminamos a todos los jugadores de la base de datos.
 - Usamos **window.location.reload()** para volver a cargar el navegador y reiniciar el juego.

```
handleResetButton() {  
  this.resetButton.mousePressed(() => {  
    database.ref("/").set({  
      carsAtEnd: 0,  
      playerCount: 0,  
      gameState: 0,  
      players: {}  
    });  
    window.location.reload();  
  });  
}
```

4. Agregamos controles del jugador para mover el auto en dirección izquierda y derecha según la tecla de **flecha presionada**.

```
handlePlayerControls() {  
  if (keyIsDown(UP_ARROW)) {  
    player.positionY += 10;  
    player.update();  
  }  
  
  if (keyIsDown(LEFT_ARROW) && player.positionX > width / 3 - 50) {  
    player.positionX -= 5;  
    player.update();  
  }  
  
  if (keyIsDown(RIGHT_ARROW) && player.positionX < width / 2 + 300) {  
    player.positionX += 5;  
    player.update();  
  }  
}
```

OUTPUT:



¿Qué sigue?

En la siguiente clase, crearemos una tabla de puntuación para mostrar la puntuación en la pantalla.

AMPLIEN SU CONOCIMIENTO:

1. Guarden el siguiente enlace para obtener más información sobre las preguntas de la base de datos de Firebase:

<https://firebase.google.com/docs/database/web/read-and-write>