

PRÁCTICA 2 - JUEGOS

Juego del ahorcado.

En este ejercicio vamos a crear un juego del ahorcado. Vamos a dar unas indicaciones para crear el juego, pero se da amplia libertad al alumno para programarlo, que no copiarlo de Internet. Se valorará la elegancia de la solución elegida, el estilo y animación del ahorcado y las comprobaciones.

- Array diccionario con 100 palabras.
- Botón nuevo juego.
- Se elige una de las palabras del diccionario aleatoriamente y se muestran los huecos de esa palabra.
- Al lado se pinta ahorcado (cabeza, cuerpo, pierna_d, pierna_i, brazo_d, brazo_i). Es decir, tiene seis fallos al elegir letra. La palabra y los intentos serán variables de sesión.
- En un campo de formulario se pide una letra. Se comprueba que no la haya elegido ya en esta partida (variable sesión con palabras seleccionadas). Si es el caso, muestra mensaje y pide otra letra.
 - o Si no aparece en la palabra objetivo, se suma un fallo. Si está completo de fallos se pierde la partida y aparece de nuevo el botón de inicio de partida.
 - o Si aparece en la palabra, se pinta en la palabra las letras correspondientes.

Si aciertas la palabra (se completa la palabra) mensaje de que has ganado, y de nuevo se da la oportunidad de seguir jugando.

Juegaciam

Idea. He desarrollado un juego en PHP. Es muy sencillo, hay unas variables de sesión con una serie de materias primas con las que construir edificios. Conforme se pincha en construir cada uno de esos edificios se resta los materiales correspondientes de unas materias primas. Además, añadimos en otras variables de sesión el número de edificios que se van creando hasta agotar los materiales. La idea es que se pueda ir jugando produciendo materias primas a la vez que se construyen nuevos edificios que generan más materias primas, etc.

Objetivo. El objetivo de la práctica consiste en hacer una serie de **modificaciones** al juego para que sea un juego de verdad. Las modificaciones serán las siguientes:

- Eliminar el edificio almacén y toda la programación asociada.
- Añadir cuatro nuevos edificios que se puedan construir:
 - o Aserradero: necesita para construirse 200 madera y 50 de piedra.
 - o Cantera de mármol: necesita para construirse 200 piedra y 50 madera.
 - o Huerto: necesita para construirse 200 comida y 50 madera.
 - o Mercado/recaudador: necesita 50 madera, 50 piedra y 100 oro.
- La página deberá recargarse automáticamente cada 5 segundos. Este código ayuda:
`header("Refresh:5 url=juegaciam.php");`
- Los cuatro edificios nuevos creados producen una materia prima cada 5 segundos. Para implementar esto puedes ver el código de cómo está implementado para ir reduciendo

el oro (1 cada 5 segundos) y la comida (2 cada 5 segundos). Deberás incrementar las variables de sesión de materias primas de la siguiente manera:

- Por cada aserradero: 10 de madera cada 5 segundos.
- Por cada cantera: 10 de piedra cada 5 segundos.
- Por cada huerto: 10 comida cada 5 segundos.
- Por cada mercado: 2 oro cada 5 segundos.

Desarrollo. Deberás implementar el código clonando el repositorio Github correspondiente.

- Crear en Github de uno de los componentes un nuevo repositorio llamado Juegaciam.
- En los ordenadores locales de los componentes debéis iniciar un git local y clonar el repositorio con el juego (carpeta juegaciam)
git clone <https://github.com/jiquillen/juegaciam.git>
- Asociar vuestro git local con vuestro repositorio en Github
git remote add "vuestro repositorio en github"
- Repartiendo el trabajo en local de cada compañero haréis las modificaciones en una rama "develop". Cuando acordéis cambios lo llevaréis a la rama "master".
- Antes de trabajar siempre haréis un **pull** de vuestro repositorio en github, y para subir los cambios un **push**.
- Cuando esté terminado deberéis entregarme en la tarea la dirección de vuestro repositorio con el juego para que yo me lo descargue/clone y lo pruebe.
- La **nota** no será sólo de la programación sino también del uso de git entre compañeros. Importante también seguir el diseño del juego original, a ser posible mejorarlo y hacerlo más atractivo, y poner comentarios en el código con las modificaciones que realicéis, así como en los commit de Git.
- La distribución del trabajo la podéis hacer como queráis, uno que haga las imágenes, otro que haga pruebas, dos que toquen el código, etc. Como si uno lo hace todo y los demás miran, será el jefe quien decida la nota de sus compañeros (porcentaje)



GRUPOS

1. Bilal (jefe de proyecto), Eduard y Diego
2. Rasma (jefa de proyecto), Ismael, Andrey, Manuel