Funcionalidades mínimas:

* Cuatro juegos. Conocimientos nuevos adquiridos en cada uno:
  + Snake: uso de Canvas y cómo hacerlo adaptativo y responsive, algo que, por definición no es en sí posible pero que se puede conseguir con CSS y una función JS. <https://w3.unpocodetodo.info/canvas/responsive.php>
  + Sdf
* Componetización y utilidades:
  + Utils: basepreguntas.js para el juego del Trivial.
  + Componentes con funciones específicas.

Funcionalidades ampliadas:

* Volver a inicio (Dashboard o Login) cuando se está dentro de un juego (y poder elegir otro).

Archivos implicados:

* Header.js

Lógica: hay que añadir un evento al logo, de tipo click, de manera que al pulsar sobre él se pase por parámetro “undefined” a initController(), que desde route.js gestionará, en función del estado del usuario, si ir a Login o ir a Dashboard.

De esta forma, un jugador, estando dentro de un juego, puede volver a la página de dashboard y seleccionar un juego diferente. También se podría pasar por parámetro directamente “dashboard”, ya que el usuario está dentro del sistema.

Función:

// Volver a inicio cuando se está dentro de un juego

const start\_page = document.getElementById("logo");

start\_page.addEventListener("click", (e) => {

initController(undefined);

});

* Dark mode
* Icono change color: posibilidad de hacer reset y volver al color de la página por defecto.
* Extra: ToDoList y ToDoList Drag.

Características clave:

* Coherencia:
  + De estilo:
    - Iconos del header.
    - Iconos de los juegos en Dashboard, del mismo estilo.
  + Visual:
    - Maquetación de cada juego (CSS): por ejemplo, todos los botones, todas las medidas, etc. Y se ha recogido en el archivo común style.css, dejando cada .css propio para aspectos más concretos de cada juego.
  + De programación:
    - Todo el código con arrow functions.
    - Todo el código componetizado.
    - Todos los juegos con la misma estructura de archivo: imports, template, función addlisteners que inicia el juego (con funciones exportadas desde components) y export game.
    - Todo el código eficiente y legible (comentado).
  + Escalable:
    - Todos los juegos comparten maquetación y componentes.
    - Crear uno nuevo que se vea igual implica únicamente crear la lógica, ya que a nivel de estilos y componentes se monta igual que el resto.

Funcionalidades extra:

* ToDo List básico: posibilidad de crear, marcar como realizadas y eliminar tareas.
* ToDo List Drag&Drop