



ACTIVIDAD 1.4

Grupo Mceros



30 DE OCTUBRE DE 2013

DWEC – DAW2AM

Carles Esparza, Ivan Valera, Alejandro Goncevat, Pere Civit y Alberto Lahuerta

Enunciado

Elaborar un juego del ahorcado:

Este juego ha de tener una lista de palabras por defecto, también incluye la posibilidad de añadir más palabras si el usuario lo desea. Será necesario saber la hora de inicio y final de cada partida, además de un sistema de puntuación.

Objetos que se van a utilizar

Objeto	Uso	Métodos
Array	Almacén de palabras.	push()
Date	Hora inicio final de la partida, para calcular la puntuación según el tiempo utilizado en la partida.	getDate() getDay() getFullYear() getHours() getMinutes() getMonth() getSeconds()
Math	Para seleccionar palabras aleatorias.	random()
Number	Puntuación.	toFixed()
String	Para tratar la palabra o búsquedas de letras en palabras.	
Boolean	Se usará en distintos campos, como empezar la partida etc.	

Otros

For-each

Se utilizará el for-each para recorrer el array de palabras para saber si el usuario introduce una palabra ya existente