



# Proyecto Web

Elige

Staff Pedagógico 42 [pedago@42.es](mailto:pedago@42.es)

*Resumen:*

# Índice general

I.	Preámbulo	2
II.	Instrucciones Generales	3
III.	Proyecto Web	4
IV.	Las tres en raya	5
V.	Juego de aventuras	6

# Capítulo I

## Preámbulo

### PARÍS

Donde hace bueno incluso en plena tormenta  
Donde se puede ver incluso en plena noche  
El aire es alcohol y la desgracia valor  
Cristales rotos donde todavía brilla la esperanza  
Y las canciones trepan por los muros derruidos

Jamás apagado renaciendo de las brasas  
Eterno brulote de la patria  
Desde Point-du-Jour hasta Père-Lachaise  
Este dulce rosal en agosto reflorece  
Gente por doquier es la sangre de París

Nada brilla tanto como París en la pólvora  
Nada es tan puro como su frente rebelde  
Nada es tan fuerte ni el fuego ni el rayo  
Como mi París desafiando los peligros  
Nada es tan hermoso como este París que tengo

Jamás nada me hizo latir el corazón  
Nada me hizo llorar y reír así  
Como ese grito de mi pueblo vencedor  
Nada es tan grande como un sudario rasgado  
París París a sí mismo liberado

# Capítulo II


## Instrucciones Generales

Salvo que se indique lo contrario de forma explícita, las siguientes instrucciones serán válidas durante el tiempo que dure la Piscina.

- Esta evaluación será la única referencia: no se fíe de los rumores de pasillo.
- Los ejercicios han sido ordenados con mucha precisión del más sencillo al más complejo. En ningún caso prestaremos atención a un ejercicio complejo ni lo tendremos en cuenta si no se ha conseguido realizar perfectamente un ejercicio más sencillo.
- Tenga cuidado con los permisos de sus archivos y de sus directorios.
- Sus compañeros de Piscina se encargarán de corregir los ejercicios que usted realice.
- Para la evaluación entre pares, no debe dejar en su directorio ningún archivo que no haya sido indicado de forma explícita en los enunciados de los ejercicios.
- ¿Tiene alguna pregunta? Pregunte a su vecino de la derecha. Si no, pruebe con su vecino de la izquierda.
- Todas las respuestas a sus preguntas técnicas se encuentran en los **man** o en Internet.
- ¡No olvide participar en el foro Piscina de su Intranet y en el Slack!
- Lea detenidamente los ejemplos ya que pueden ayudarle a identificar algún trabajo que tenga que realizar y que, a primera vista, no venga explicado en el enunciado.
- Razone. ¡Se lo suplico, por Thor, por Odín!

# Capítulo III

## Proyecto Web

	Ejercicio : 00
A la carta	
Directorio de entrega : <i>ex00/</i>	
Ficheros a entregar :	
Funciones autorizadas : <b>Todas</b>	

Para este proyecto puede elegir el enunciado:

- El tres en raya: user vs. user, user vs. machine;
- Juego de aventuras con imágenes/texto, decisiones que tomar y objetos que transportar que permitan activar cosas (como en un escape room).

Para este proyecto se pueden juntar en grupos de 2 a 4 personas.

# Capítulo IV

## Las tres en raya

El objetivo del juego es trazar líneas horizontales, verticales y diagonales de derecha a izquierda y de izquierda a derecha (¡vamos, el juego del tres en raya!). Para eso tendrá que unir 3 círculos o cruces alineadas en alguna de las direcciones. A este juego pueden jugar dos "humanos." o un "humano" contra una Inteligencia Artificial (IA).

- El jugador solo puede colocar una cruz a la vez;
- No se puede colocar una cruz/círculo si ya existe una cruz o círculo;
- Gana el primero que consiga trazar una línea completa.

Estas son las funciones básicas del juego. Pero aquí tiene ideas extra:

- Hacer un juego del tres en raya de  $5 \times 5$  en lugar de  $3 \times 3$ ;
- Anular la última jugada (dar marcha atrás);
- Poder jugar contra una IA básica (que, por ejemplo, juegue al azar. Por tanto, muy fácil :) );
- Poder jugar contra una IA avanzada (que sea mejor que la básica...);
- Añadir un menú;
- Poder guardar una partida en curso;
- Cargar una partida guardada;
- Jugar con el teclado.

Si tiene tiempo y otras ideas... ¡Adelante! Es su oportunidad para utilizar todo lo que ha aprendido.

# Capítulo V

## Juego de aventuras

Para este proyecto tendrá que crear un juego de aventuras en el que podrá desplazarse por las distintas salas del decorado que usted haya elegido (casa, castillo, parque...).

- Desplazarse por el decorado;
- Algunas salas contienen objetos que se pueden recoger y que sirven para desbloquear salas nuevas (ej: una llave para abrir una puerta cerrada);
- Encuentre un final para su juego.

Estas son las funciones básicas del juego. Pero aquí tiene ideas extra:

- Añadir un menú;
- Poder guardar una partida en curso;
- Cargar una partida guardada;
- Utilizar imágenes, ¡siempre queda más bonito! (Imágenes sencillas para el decorado + superposición de objetos);
- Posibilidad de jugar con el teclado.

Si tiene tiempo y otras ideas... ¡Adelante! Es su oportunidad para utilizar todo lo que ha aprendido.