Día 1:

Primera hora estudiando estructura

Decidimos crear un array de cartas (9-12) con las variables globales “palos” y “números” que se puede declarar directamente arriba (porque se baraja al comienzo de cada juego)

Avanzamos con “Barajar” utilizando el método sugerido que consiste en cambiar cartas de posición tantas veces como número de cartas haya. Con “tapete inicial” (dificultad de tapete inicial: darnos cuenta de que había que multiplicar ‘paso’ por el iterador y no sumarlo).

Día 2

Uno de nuestros problemas recurrentes es que no sabemos por dónde empezar/continuar

Nos hemos dado cuenta de que no nos funcionaba el script porque los contadores de cartas NO estaban bien definidas (donde ponía *let cont\_sobrantes = document.getElementById("cont\_sobrantes")*; el Id en realidad era “*contador\_sobrantes*”)

Avanzamos quitando la propiedad ‘draggable’ a todas las cartas para que sólo podamos modificar la última del tapete inicial.

Día 3

<https://www.w3schools.com/html/html5_draganddrop.asp>

Día 4

Método para obtener la última carta

(método .pop() de un array separa el elemento y lo elimina)

Para evitar repetir el código por cada jugada, hemos creado un array de tapetes receptores y aplicado el mismo método a todos ellos mediante un bucle.

Ahora tenemos problemas con el método reset.

Cuando intentamos reiniciar el juego, aunque las imágenes se ponen en su sitio, algo se desbarajusta en los tapetes receptores y en vez de poder poner el 12 de nuevo sólo nos deja continuar sobre “el fantasma” de la última carta que pusimos. Como no sabemos dónde está el error después de muchas pruebas, vamos a peinar el código y a reasignar las variables de forma adecuada, diferenciando variables que no cambian su referencia (const) de las que sí (let).

Tras dos horas de rediseño, nos hemos dado cuenta de que estábamos trabajando en el archivo equivocado y la previsualización no coincidía con nuestras modificaciones.