

Juegos de Memoria: Parejas

Daniel Tortonda Ruiz

Gonzalo Rodríguez Caro

- Descripción: El juego consiste en un conjunto de cartas dadas la vuelta, y el objetivo del jugador es voltear todas las parejas antes de que se acabe el tiempo. Cuando se selecciona una carta esta se mantendrá volteada hasta seleccionar otra, en el caso de que esta segunda sea igual a la primera podemos continuar con la siguiente carta; en caso de fallo ambas cartas se ocultarán de nuevo. El juego tendrá un contador para guardar el tiempo que ha tardado en completarlo.
- Elementos del programa: El juego consta de un tablero que con una imagen estática como fondo, un conjunto de imágenes que serán la carta en sí, una imagen más que será el reverso de las cartas y un conjunto de sonidos acompañen los avances en el juego más una pequeña banda sonora de fondo.
- Funcionamiento: El juego inicia con el tablero cubierto por una ventana emergente que pregunta al jugador por qué nivel de dificultad desea empezar. Una vez escogido se inicia el juego mostrando las cartas volteadas por 1,5 segundos y acto seguido se voltean e iniciamos el cronómetro. Al acabar un nivel de dificultad se felicita al jugador, se le da la opción de añadir su nombre a un marcador que guardaremos en local.
- Niveles de dificultad: El juego va a tener tres niveles de dificultad: Fácil, medio, y difícil. Antes de empezar, el usuario seleccionará la dificultad en la que quiere jugar. En el nivel fácil, se jugará con diez parejas, en medio, será con quince parejas, y en difícil habrá que agrupar veinte parejas de cartas.
- Estructura del proyecto: DOM, funciones, JS, HTML, CSS
 - ❖ index.html
 - ❖ script.js
 - ❖ estilos.css
 - ❖ Sonidos (Carpeta)
 - ❖ Imágenes (Carpeta)

URL del proyecto:

<https://github.com/DanielTortondaR/Juegos-de-Memoria-en-JS> Archivo