

# METEOR HUNT



Adrián Canales Castillo

2º DAW – M

Desarrollo Web en entorno cliente

## ÍNDICE

### **DESCRIPCIÓN ..... 3**

*Breve resumen del proyecto integrador*

### **UTILIZACIÓN ..... 4**

#### **VENTANA INICIAL ..... 4**

*Funcionamiento del sistema de registro e ingreso*

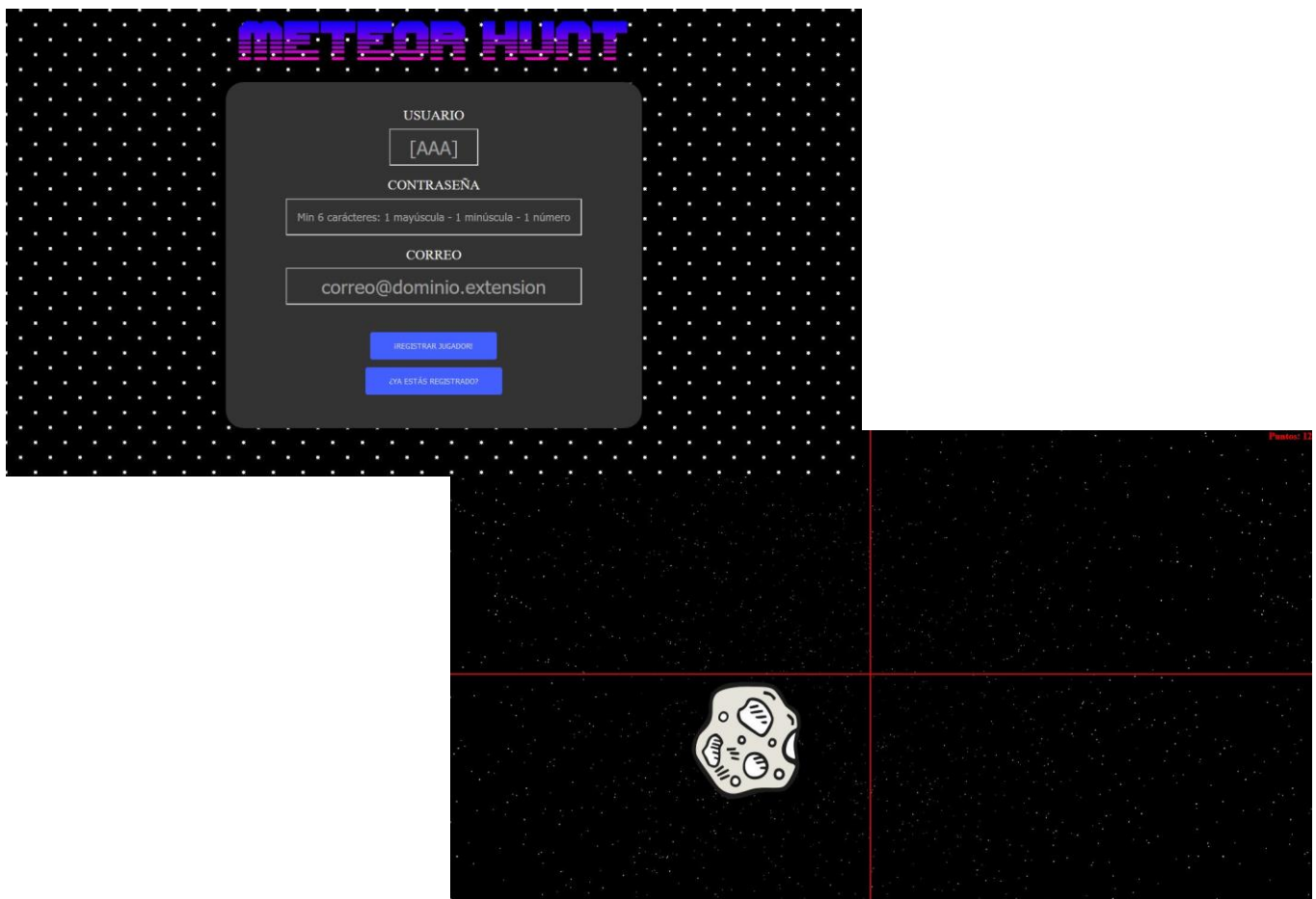
#### **SEGUNDA VENTANA ..... 6**

*Funcionamiento del juego*

# METEOR HUNT

## DESCRIPCIÓN

El proyecto desarrollado es un pequeño juego para navegadores en el cual el usuario debe pulsar sobre los diferentes asteroides que se irán acercando progresivamente hacia él. Estos asteroides están programados para finalizar el juego si se acercan en exceso. Cuanto más tiempo dure el usuario ante la avalancha de cuerpos celestes, más alta será su puntuación que será guardada para futuros intentos. La aplicación consta de un formulario para registrar a usuarios y el juego, ambos conformados con javascript mientras que las animaciones han sido creadas en CSS3



# METEOR HUNT


## UTILIZACIÓN

### VENTANA INICIAL

Nada más abrir la aplicación, el usuario accederá a la pantalla de inicio que está conformada por dos formularios; uno de registro y otro de inicio de sesión.

En el primero de estos, el usuario deberá crearse un perfil siguiendo ciertos requisitos, a enumerar: El nombre deberá estar conformado por tres letras mayúsculas (amulando a las máquinas de arcade antiguas), una contraseña con letras mayúsculas, minúsculas y números (un mínimo de seis caracteres) y un correo que atienda a los formatos establecidos.

Todos estos campos serán validados por expresiones; en el caso de que los campos no estén correctamente escritos, el campo en cuestión estará marcado por un borde rojo y su contenido será borrado, mostrando de nuevo el “placeholder” con el formato adecuado; en caso de introducción de datos correcta, se pasará a comprobar que el usuario no exista y en caso afirmativo se crearán las cookies correspondientes que guardarán nombre contraseña y puntuación.



The screenshot shows the 'METEOR HUNT' registration interface. It features a dark background with a starry pattern. The title 'METEOR HUNT' is at the top in a stylized, multi-colored font. Below it, there are three input fields: 'USUARIO' with the text 'ACC', 'CONTRASEÑA' with a masked password of 10 dots, and 'CORREO' with the placeholder 'correo@dominio.extension'. The 'CORREO' field has a red border, indicating it is required or has an error. At the bottom, there are two blue buttons: '¡REGISTRAR JUGADOR!' and '¿YA ESTÁS REGISTRADO?'.

# METEOR HUNT

El segundo formulario encontrado en esta página permite a los usuarios con un registro previo volver a jugar manteniendo sus datos. En este caso solo existen dos campos, el de usuario y contraseña ambos regulados por eventos de teclado para que solamente se incluyan los caracteres que anteriormente estaban restringidos en las expresiones regulares.

Cuando el usuario introduce correctamente tanto su usuario como su contraseña, se verifica dicha información en las cookies y de ser correcta se cargará en variable de sesión el nombre del usuario para poder ser usado en la siguiente página.



The image shows a login interface for 'METEOR HUNT'. The title 'METEOR HUNT' is at the top in a stylized, multi-colored font. Below it, on a dark grey rounded rectangle, are the labels 'USUARIO' and 'CONTRASEÑA'. The 'USUARIO' field contains the text 'ACC'. The 'CONTRASEÑA' field is a password input with seven dots. At the bottom of the form are two blue buttons: 'JUGAR' and '¿AUN NO ESTÁS REGISTRADO?'. The entire interface is set against a black background with white stars.

# METEOR HUNT

## SEGUNDA VENTANA

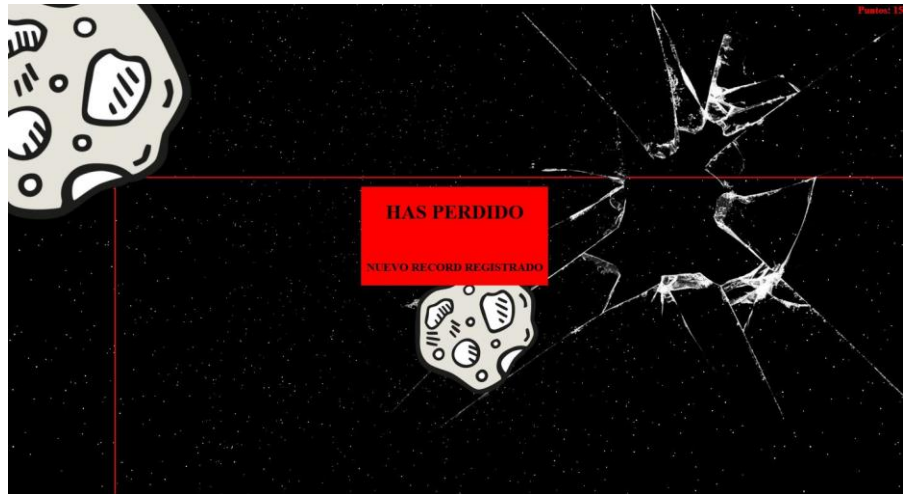
Tras pasar cualquiera de los formularios de la página anterior, el usuario se encontrará con una vista del espacio estrellado en la que tras unos segundos comenzarán a aparecer asteroides creados mediante técnicas de modificación del DOM. El objetivo del usuario será el de aguantar el mayor tiempo posible antes de que los cuerpos celestes le abrumen.



Para ello, el jugador deberá pulsar sobre sus múltiples objetivos para destruirlos (y borrarlos del DOM) con la desventaja de que cuanto más tiempo pase, la generación de meteoritos se incrementará exponencialmente. Para pulsar sobre los meteoritos, el jugador no contará con su puntero; en su lugar tendrá a su disposición dos ejes, uno vertical y otro horizontal a forma de mirilla para ayudar con el apuntado. Este sistema de apuntado está regulado por eventos del ratón que aumentan y/o disminuyen los valores de altitud y longitud en función de la posición del ratón.

# METEOR HUNT

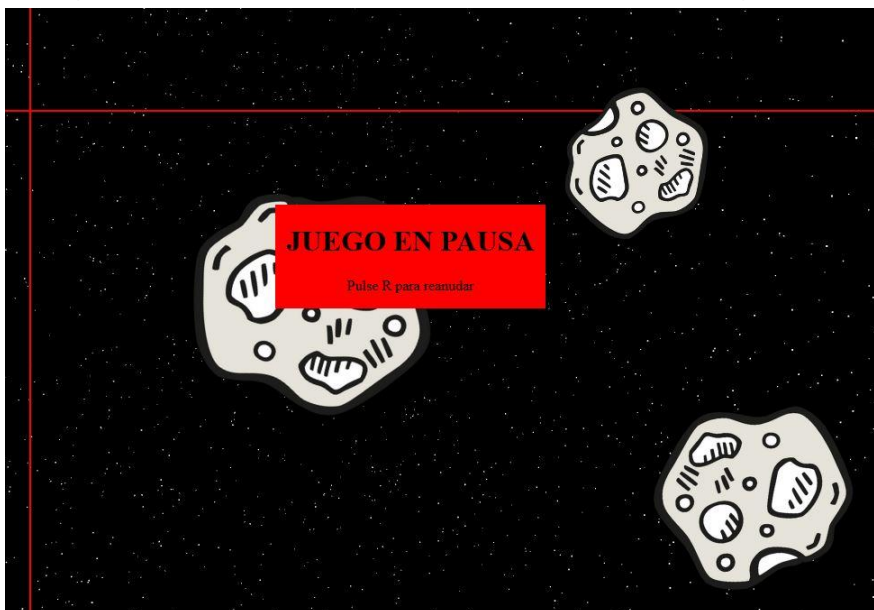
El sistema de puntos, como se ha comentado, aumenta con el tiempo, esto es debido al uso de múltiples intervalos temporales que se van iniciando, deteniendo o eliminando dependiendo de las acciones del usuario.



En un principio tanto el intervalo de incremento de puntuación como el de generación de meteoritos son iniciados y a su vez, cada vez que un meteorito es creado se crea (mediante variables dinámicas) un intervalo de tiempo cuyo nombre es el id del mismo meteorito para facilitar su localización.

Mientras que los dos primeros intervalos son constantes, el tercero, el creado con cada meteorito se trata de una cuenta atrás la cual acciona el final del juego tras unos segundos de no ser detenida.

Como último punto, hay habilitado un sistema de pausa que es activado cuando se pulsa sobre la tecla "P" o cuando el ratón deja de estar sobre la página. En estos casos, todos los intervalos se detendrán, así como las animaciones de los meteoritos a la espera de que el jugador pulse la tecla "R" para reanudar el juego: Pero la utilización del sistema de



pausado puede suponer una ventaja en los niveles más altos de dificultad, es por ello que cada vez que se pause el juego, la puntuación será dividida a la mitad para evitar trampas.