

RETO 1

JUEGO DEL AHORCADO

El juego consiste en adivinar una palabra, para ello el usuario puede ingresar una letra y el sistema valida si esa letra existe en la palabra que se va a adivinar. La letra se pinta en la posición que exista, caso contrario por cada falla se va dibujando el ahorcado. Si el dibujo llega a su fin el usuario pierde la partida. Si adivina la palabra gana.

REPASO

Las variables globales se crean fuera de las funciones y pueden ser utilizadas desde cualquier función.

Las variables locales se crean dentro de una función y solo se reconocen dentro de la misma.

INDICACIONES GENERALES

Descargar el zip adjunto, agregar a la carpeta krakedev y completar el juego. Ejecutar commits cada que vaya completando un paso. En el mensaje del commit, colocar que paso fue completado.

Crear las siguientes funciones dentro del archivo ahorcado.js que se encuentra dentro del zip adjunto.

PASO 0

Crear la función

Nombre	esMayuscula
Parámetros	Recibe un caracter
Funcionalidad	Obtiene el ascii del caracter y valida si está en el rango de las mayúsculas. Retorna true si es mayúscula, false si no lo es
Retorno	true si es mayúscula, caso contrario false

PASO 1

Ingresar palabra secreta

1. Modificar el input con id txtSecreta, para que el type en lugar de text sea password.

Crear la función, que será invocada desde el botón GUARDAR

Nombre	guardarPalabra
Parámetros	No recibe parámetros
Funcionalidad	<p>Toma la palabra de la caja de texto.</p> <p>Validar que la palabra ingresada tenga exactamente 5 caracteres y que estos sean letras mayúsculas, si no cumple estas condiciones, mostrar un alert indicando que debe ingresar una palabra de 5 letras mayúsculas.</p> <p>Si pasa las validaciones, guardar en una variable global llamada palabraSecreta</p>
Retorno	No retorna nada

Probar que se muestra en consola la palabra ingresada

PASO 2

Crear la función

Nombre	mostrarLetra
Parámetros	letra: Es la letra que debe mostrar posicion: Es la posición en la cual debe mostrar la letra
Funcionalidad	Muestra la letra que recibe como parámetro en alguno de los siguientes componentes: div0, div1, div2, div3, div4 Usando el siguiente criterio: si la posicion es 0, muestra en el div0, si la posicion es 1, muestra en el div1, y así sucesivamente



Retorno	No retorna nada
---------	-----------------

PASO 3

Crear la función

Nombre	validar
Parámetros	letra: la letra que quiere validar si existe en la palabra secreta
Funcionalidad	<p>Agregar una variable local llamada letrasEncontradas, su objetivo es contar cuantas letras encontró.</p> <p>Se barre uno a uno todos los caracteres de la palabra secreta y en cada iteración verifica si coincide con la letra que recibe como parámetro.</p> <p>Si son iguales llama a mostrarLetra, la posición en la que debe mostrar es la posición en la que encontró la variable. Además incrementar la variable letrasEncontradas en 1.</p>

Retorno	No retorna nada
---------	-----------------

PASO 4

Crear la función que será invocada desde el botón VALIDAR

Nombre	ingresarLetra
Parámetros	No recibe parámetros
Funcionalidad	Toma la letra de la caja de texto. Si la letra es mayúscula invoca a la función validar, caso contrario muestra un alert SOLO SE ACEPTAN MAYUSCULAS y no invoca a validar.
Retorno	No retorna nada

Probar el funcionamiento del juego hasta este punto, si todo está bien, hacer un commit

PASO 5

Necesitamos conocer los intentos que hizo el jugador, para lo cual creamos una variable global intentos, que se va a incrementar en 1, cada vez que entre a la función ingresarLetra.

Para saber si el jugador ya descubrió la palabra, usamos otra variable global llamada coincidencias. Esta variable se incrementa en 1, cada vez que se encuentra la letra dentro de la palabra.

Dentro de la función ingresarLetra luego de invocar a validar:

Si ya tiene 5 coincidencias mostrar un ALERT: HA GANADO

Si ya tiene 10 intentos mostrar un ALERT: HA PERDIDO

Dentro de la función validar, al salir del for, si no encontró ninguna letra, muestra un ALERT: LA LETRA NO ES PARTE DE LA PALABRA. Crear una variable global errores con valor inicial 0, esta variable se va a incrementar cada vez que la letra ingresada no sea parte de la palabra

PASO 6

Crear la función

Nombre	mostrarAhorcado
Parámetros	No recibe parámetros
Funcionalidad	Si errores es igual a 1, mostrar la imagen ahorcado1.jpg, si es 2 mostrar ahorcado2.jpg y así sucesivamente.
Retorno	No retorna nada

Cada vez que el usuario no acierte una letra, incrementar la variable errores e invocar a la función mostrarAhorcado

PASO 7

Cuando el usuario completó el número de intentos sin éxito, cambiar el alert por la imagen gameOver.gif

Cuando el usuario ganó, cambiar el alert por la imagen ganador.gif