

UNIDAD 2

PRÁCTICA

JUEGO DEL AHORCADO

ÍNDICE

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD PRÁCTICA.....	3
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD PRÁCTICA	3
RECOMENDACIONES E INDICACIONES PARA LA ENTREGA.....	4
RÚBRICA DE CORRECCIÓN	4
COMO REALIZAR LA ENTREGA.....	4

ORGANIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD PRÁCTICA

Práctica: Juego del ahorcado	
Tipo de tarea	Individual
Entregables	Código fuente del proyecto comprimido en un ZIP

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD PRÁCTICA

El objetivo de esta práctica es recrear el juego del ahorcado usando HTML, CSS y JavaScript. La interfaz gráfica constará de los siguientes elementos:

- Un título centrado que diga “Juego del ahorcado | U-tad”.
- Un apartado en el que se verá la progresión del muñeco del ahorcado, para saber cómo de cerca se está de perder.
- Otro apartado en el que aparezca la palabra que se intenta adivinar, con sus correspondientes huecos y letras ya adivinadas.
- Un último apartado de inputs, en el que se encontrarán un campo de texto para introducir las letras a intentar adivinar, un botón para confirmar la letra que se ha introducido en el campo de texto y realizar un intento de adivinar y un botón de reiniciar la partida, que permanecerá invisible hasta que el juego finalice ya bien sea por victoria o derrota, este último botón permitirá generar una nueva palabra y reiniciar la partida.

Los elementos de la interfaz deberán estar centrados, tener un diseño moderno y que siga las líneas de diseño de U-tad (paleta de colores, estilo de las interfaces...).

En cuanto a los requisitos de funcionamiento:

- **Requisito 1:** Nada más se abra la página se iniciará de forma automática la partida, esto establecerá a 0 tanto la progresión de muerte del muñeco ahorcado como las letras adivinadas de la palabra. Acto seguido se generará una palabra aleatoria (si lo quieres simplificar, puedes tener un conjunto grande de ellas guardadas en un array y obtener una) y se pondrán tantos huecos como letras tenga la palabra en la visualización del progreso de adivinar la palabra.
- **Requisito 2:** En el campo de texto para introducir las letras el usuario podrá introducir letras para intentar adivinar partes de la palabra, no se realizará el intento hasta que el usuario presione el botón indicado más arriba, una vez se pulse el botón deberá de comprobarse que se introduce ÚNICAMENTE una letra y realizar el intento de adivinar.
- **Requisito 3:** Cuando se realice el intento de adivinar podrán pasar dos cosas, en caso de que se adivine la letra se introducirá esta en los huecos correspondientes del campo de progresión de la palabra, para indicarle al jugador que ha adivinado una letra y mostrarle qué huecos ocupa, en caso de adivinar la palabra completa se finalizará el juego mostrando un título de victoria y el botón de reiniciar. En caso de que se falle el intento aumentará la progresión de muerte del muñeco del ahorcado, en caso de ocurrir una derrota por la muerte del muñeco se mostrará un título de derrota y el botón de reiniciar.

- **Requisito 4:** Cuando se finalice la partida, al hacer click en el botón de reiniciar se volverá al principio del programa.

RECOMENDACIONES E INDICACIONES PARA LA ENTREGA

Se pide desarrollar:

- Estructura de la página en HTML.
- Diseño con CSS del juego, siguiendo el estilo usado por U-tad.
- Funcionalidad de la jugabilidad del juego del ahorcado haciendo uso de JavaScript.

RÚBRICA DE CORRECCIÓN

La rúbrica para corregir el ejercicio seguirá los criterios listados a continuación, que tienen distintos pesos respecto al total de la nota.

Criterios	Excelente	Satisfactorio	No satisfactorio	Insuficiente
Creación de la estructura de la página con HTML (1,5 puntos máximos)	De 1,25 a 1,5 puntos posibles	De 0,75 a 1,25 puntos posibles	De 0,25 a 0,75 puntos posibles	De 0 a 0,25 puntos posibles
Diseño aplicado haciendo uso de CSS (2,5 puntos máximos)	De 2 a 2,5 puntos posibles	De 1,25 a 2 puntos posibles	De 0,5 a 1,25 puntos posibles	De 0 a 0,5 puntos posibles
Funcionalidad del juego desarrollada con JavaScript (6 puntos máximos)	De 4,5 a 6 puntos posibles	De 3 a 4,5 puntos posibles	De 1,5 a 3 puntos posibles	De 0 a 1,5 puntos posibles

COMO REALIZAR LA ENTREGA

Se debe entregar la carpeta con el código fuente del proyecto comprimida en un ZIP con el siguiente nombre: NOMBRE_APELLIDO_PWIC_Practica1.zip