

Autor: José Fco. Soto Camacho

10 de Febrero de 2019

Práctica Tema 3

Desarrollo Web en Entorno Cliente

Índice

| | |
|----------------------------------|-----------|
| 1 – Zombi.js | 3 |
| 2 – Resultados Ejercicios | 10 |
| 2.1 Ejercicio 1 | 10 |
| 2.2 Ejercicio 2 | 10 |
| 2.3 Ejercicio 3 | 11 |
| 2.4 Ejercicio Adicional | 11 |
| 3 – Valoración Personal | 11 |
| 4 – Referencias | 12 |
| 4.1 Grupo Studium | 12 |

1 – Zombi.js

```
/* Constructor de armas */  
  
var Arma = function(nombre, potencia)  
{  
    this.nombre = nombre;  
    this.potencia = potencia;  
}  
  
Arma.prototype.atacar = function(objetivo)  
{  
    if(objetivo.vida != 0)  
    {  
        console.log('¡Zas! ' + this.personaje.nombre + ' ataca con ' + this.nombre + ' y causa '  
        + this.potencia + ' puntos de daño a ' + objetivo.nombre);  
  
        objetivo.vida = objetivo.vida - this.potencia  
  
        if(objetivo.vida <= 0)  
        {  
            console.log("¡¡" + objetivo.nombre + " ha muerto!!")  
  
            objetivo.vida == 0;  
        }  
    }  
    else  
    {  
        console.log(objetivo.nombre + " está muerto.");  
    }  
}
```

```
    }  
}  
  
var ArmaConMunicion = function(nombre, potencia, maxMunicion)  
{  
    Arma.call(this, nombre, potencia)  
    this.maxMunicion = maxMunicion  
    this.municion = maxMunicion  
}  
  
ArmaConMunicion.prototype = Object.create(Arma.prototype);  
ArmaConMunicion.prototype.constructor = ArmaConMunicion.constructor;  
ArmaConMunicion.prototype.atacar = function(objetivo)  
{  
    if (this.municion > 0)  
    {  
        if(objetivo.vida != 0)  
        {  
            this.municion--  
  
            console.log('¡Bang! ' + this.nombre + ' causa ' + this.potencia + ' puntos de  
            daño a ' + objetivo.nombre)  
  
            objetivo.vida = objetivo.vida - this.potencia  
  
            if(objetivo.vida <= 0)  
            {  
                console.log("¡¡" + objetivo.nombre + " ha muerto!!")  
  
                objetivo.vida == 0;  
            }  
        }  
    }  
}
```

```
        }  
    }  
    else  
    {  
        console.log(objetivo.nombre + " está muerto.");  
    }  
}  
else  
{  
    console.log('¡Click! ¡No queda munición!')  
}  
}  
ArmaConMunicion.prototype.recargar = function()  
{  
    if(this.municion == this.maxMunicion)  
    {  
        console.log(this.nombre + " ya está al máximo de munición.")  
    }  
    else  
    {  
        this.municion = this.maxMunicion  
        console.log(this.nombre + ' recargada')  
    }  
}
```

```
/* Clase criatura */
```

```
var Criatura = function(nombre)
{
    this.nombre = nombre,
    this.vida = 100
}
```

```
/* Constructor persona */
```

```
var Persona = function (nombre)
```

```
{
    Criatura.call(this, nombre)
}
```

```
Persona.prototype = Object.create(Criatura.prototype);
```

```
Persona.prototype.constructor = Persona.constructor;
```

```
Persona.prototype.atacar = function(objetivo)
```

```
{
    if(this.arma)
    {
        this.arma.atacar(objetivo);
    }
    else
    {
        console.log('¡No se puede atacar porque no hay ningún arma equipada!')
    }
}
```

```
}

Persona.prototype.saludar = function ()
{
    console.log('Hola, me llamo ' + this.nombre);
}

Persona.prototype.equipar = function(arma)
{
    console.log('Se ha equipado ' + arma.nombre)

    this.arma = arma

    mochila.armas.push(arma)

    arma.personaje = this
}

/* Constructor zombi */
var Zombi = function ()
{
    Criatura.call(this, "Zombi")
}

Zombi.prototype = Object.create(Criatura.prototype);
Zombi.prototype.constructor = Zombi.constructor;
Zombi.prototype.saludar = function ()
{
    console.log('Agggggg');
}
```



```
/* Mochila */  
  
var mochila =  
{  
  armas: []  
}  
  
var jugador = new Persona('Javier');  
var z = new Zombi();  
  
var granada = new Arma('Granada',20)  
var pistola = new ArmaConMunicion('Pistola',10,6);  
console.log("Bienvenido a StuDOOM v1.0");  
  
var granadaClick = document.getElementById("granada")  
granadaClick.addEventListener("click", () => jugador.equipar(granada))  
  
var pistolaClick = document.getElementById("pistola")  
pistolaClick.addEventListener("click", () => jugador.equipar(pistola))  
  
var eventoAtacar = function(e)  
{  
  if(e.key == "d")  
  {  
    jugador.atacar(z)  
  }  
}
```



```
}
```

```
window.addEventListener("keydown", eventoAtacar)
```

```
var eventoRegargar = function(e)
```

```
{
```

```
    if(e.key == "r")
```

```
    {
```

```
        if(jugador.arma)
```

```
        {
```

```
            if(jugador.arma.nombre == "Pistola")
```

```
            {
```

```
                jugador.arma.recargar()
```

```
            }
```

```
            else
```

```
            {
```

```
                console.log(jugador.arma.nombre + " No se puede recargar.")
```

```
            }
```

```
        }
```

```
    else
```

```
    {
```

```
        console.log("No hay equipada ningún arma.")
```

```
    }
```

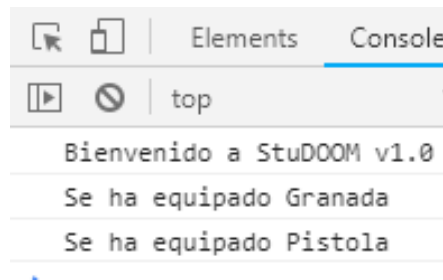
```
}
```

```
}
```

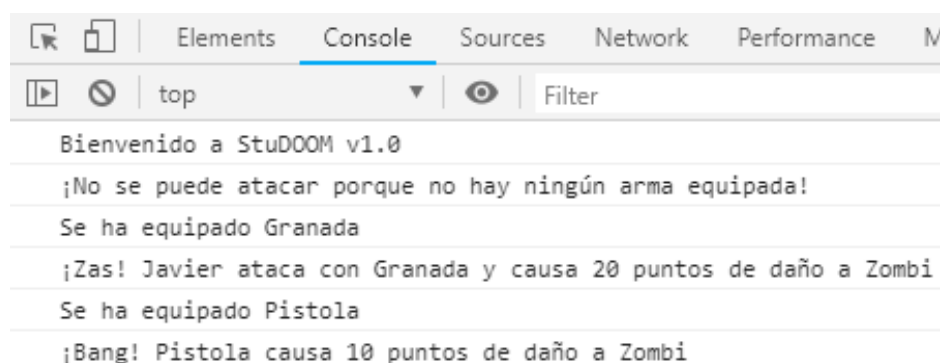
```
window.addEventListener("keydown", eventoRegargar)
```

2 – Resultados Ejercicios

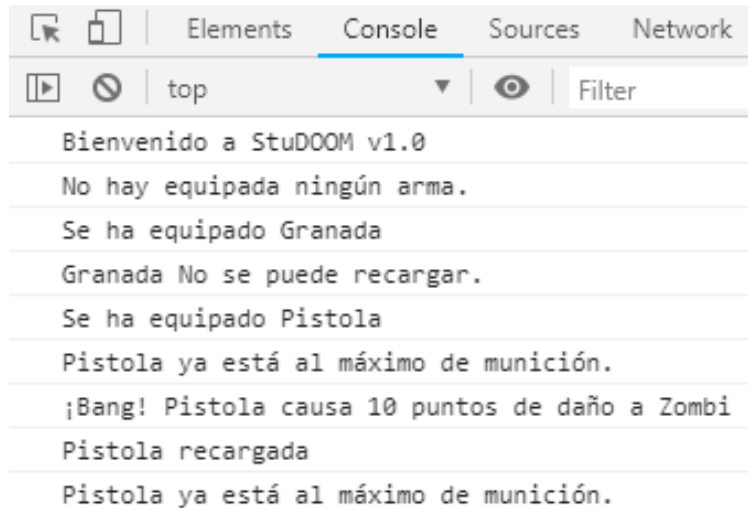
2.1 Ejercicio 1



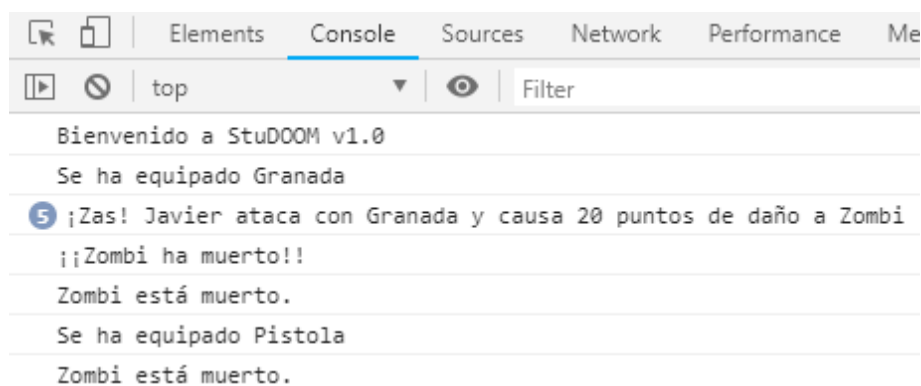
2.2 Ejercicio 2



2.3 Ejercicio 3



2.4 Ejercicio Adicional



Tanto si tiras una granada, como si pegas un tiro al zombi estando muerto, te lo especifica y no pega el tiro ni tira una granada.

3 – Valoración Personal

Tanto este tema, como el tema anterior, han sido bastante divertidos a la vez que productivos a la hora de aprender javascript con la idea de hacer el videojuego del zombi.

Esta práctica en concreto de eventos con javascript ha sido fácil de realizar a la vez que corta, pero trata perfectamente el tema. También ha sido divertida de realizar, siguiendo la línea de lo que llevamos en los temas anteriores con el videojuego del zombi.

4 – Referencias

4.1 Grupo Studium

Para la realización de esta práctica han sido necesarios los conocimientos adquiridos a través del temario “Tema 3: Eventos” del módulo Desarrollo Web en Entorno Cliente, del ciclo formativo de grado superior de Desarrollo de Aplicaciones Web, realizado por el centro privado Grupo Studium, colgado en su plataforma online.