

## Tarea 2: Aventura en el Reino de JS

Fecha máxima de entrega: **4 de Noviembre**

Para la entrega de las tareas, se deberá subir el proyecto a Github, y posteriormente en el portfolio del alumno. Se deberá entregar en la tarea de Moodle, la URL del portfolio, el cual debe tener tanto el enlace al proyecto desplegado (GithubPages) como al código en Github.

La calificación será sobre 10, teniendo en cuenta que un punto será para aquellos que entreguen en fecha el proyecto. Para la revisión de esto se verificarán las últimas modificaciones en el proyecto en Github.

El proyecto se deberá subir al repositorio y se deberán ir subiendo todos los cambios importantes mediante commits que presenten un título descriptivo, respetando la metodología de ramas y nomenclaturas vistas en clase.

Tras la fecha máxima de entrega, la tarea se cerrará y se abrirá en la fecha de recuperación.

Utilizando la base realizada en la actividad grupal, en caso de no tenerla, se deberá hacer de manera individual, llevar a cabo lo siguiente:

- Incorporar una serie de elementos con el que el usuario interactúa permitiéndole ver las opciones y elegir una acción u otra, todo mediante el uso de eventos.
- En pantalla se deberá mostrar toda la información y actividad de los sucesos que ocurren en el juego, no se mostrará nada en la consola del navegador.
- Se utilizará un sistema de escenas para pasar de una a otra en la historia.
- Se deberán realizar las siguientes funcionalidades:
  - La historia sólo será para un jugador.
  - **Escena 1:** Se mostrará el estado inicial del jugador con sus parámetros.
  - **Escena 2:** Se mostrará un mercado de productos. El mercado en cada partida aplicará un descuento aleatorio en función de los tipos de rareza que haya. Se mostrará en pantalla los productos del mercado con sus ofertas y aplicadas y todos sus valores, permitiendo mediante eventos seleccionar productos, se permitirá seleccionar y deseleccionar hasta que confirme la compra mediante un botón. Los elementos seleccionados deberán mostrarse de alguna manera en pantalla.
  - **Escena 3:** Se mostrará el estado actual del jugador con todos sus productos comprados.
  - **Escena 4:** Se mostrarán los enemigos y sus estadísticas.
  - **Escena 5:** Se mostrarán las diferentes batallas, entre cada una habrá un botón para continuar a la siguiente. Se puede mostrar directamente quién ha ganado y si el jugador gana o no puntos.
  - **Escena 6:** Finalmente se mostrará si el jugador ha sido rookie o pro con sus puntos.
- Todas las escenas deberán tener un mecanismo para avanzar a la siguiente, y la última una forma de volver a empezar desde cero.



Puntuación:

- Incluye todas las funcionalidades establecidas. **6 puntos**
- Se controlan todos los errores y funciona correctamente. **2 puntos**
- Respeta correctamente la metodología de control de versiones. **1 punto**
- Se ha entregado antes de la fecha límite. **1 punto**