

## Proyecto: Aventura en el Reino de JS

Fecha máxima de entrega: **1 de Diciembre**

**Este proyecto va enlazado con el del módulo de cliente. En caso de no presentar el proyecto de cliente, se deberá simular su funcionamiento para que cumpla con los requisitos de diseño que se piden en este proyecto.**

Se deberá entregar en **Moodle el proyecto completo comprimido.**

### Portfolio

Adicionalmente, se proporcionará en la entrega la url del portfolio del alumno, que deberá mostrar el proyecto con al menos dos enlaces:

- Enlace de la **ejecución** del proyecto.
- Enlace del **código** en Github.

### Control de versiones

Además, 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.

## Introducción del proyecto

Aplicación web que simula un videojuego en el cual el jugador puede comprar objetos y con estos pelear con enemigos para alcanzar la mayor puntuación.

Se utilizará un sistema de escenas para pasar de una a otra en la historia.

## Diseño

El diseño y temática será propio de cada estudiante, pero se deberá respetar la guía de estilos a realizar previamente y una serie de pautas.

**Se valorará positivamente** que se sigan las **buenas prácticas de UI/UX** vistas en clase (tenéis un documento extenso en Moodle y el resumen de buenas prácticas), y de la misma manera, podrá **restar el realizar ciertos aspectos negativos**, como una mal contraste de colores en el texto y su fondo, imágenes que no se ven correctamente por estar pixeladas o estiradas...

Las imágenes que se utilicen deberán ser de uso libre o generadas por IA, y que tanto estas como el resto de elementos mantengan una **armonía visual**, es decir, que tengan una misma relación (por ejemplo, que todas las imágenes tengan el mismo estilo gráfico, que la tipografía o colores encaje con la temática...).

Se valorará que en general el **estilo final sea visualmente agradable, estructurado y que los estilos CSS estén bien aplicados**.

Se deberán incluir animaciones o transiciones en diferentes elementos, como mínimo en los siguientes:

- Cuando se pase el ratón por encima de los objetos del inventario, estos se agrandarán suavemente.
- Botones al pasar por encima el ratón.
- Sombreado al pasar el ratón por encima de las tarjetas.
- Una animación que se activará al añadir un producto al carrito, por ejemplo, que un icono aparezca durante algunos segundos.

- En cada batalla, las imágenes del jugador y del enemigo empezarán por fuera de la pantalla, cada uno en un lado, de tal forma que en el momento en que se muestre la escena de cada batalla, estas imágenes tengan una animación que las traslade a las posiciones originales.
- Cuando se llegue al resultado final, se ejecutará una animación, sólomente para este caso, se podrá hacer uso de una librería como canvas-confetti. Que se puede importar directamente de [enlace](#).

Es importante que las animaciones usen los estilos css que **mayor rendimiento** otorgan a la web, si se hace uso de los peores (malas prácticas) será penalizado.

## Escenas que se mostrarán en pantalla

El videojuego se mostrará en diferentes escenas, el paso de una a otra se hará con botones de continuar/confirmar. Las escenas estarán todas precargadas, pero una estará visible y las otras ocultas.

- **Escena 1:** Se mostrará el estado inicial del jugador con sus parámetros, nombre, imagen, a modo de tarjeta.
- **Escena 2:** Se mostrará el mercado de productos, cada producto con su imagen, bonus, precio y un botón para añadir a la cesta.
  - Estos productos deberán estar organizados en una cuadrícula que se adapte al tamaño de la pantalla.
  - Al añadir a la cesta, el fondo del producto deberá cambiar de color, y el botón con el texto de “añadir” cambiará a “retirar”, que hará que se saque de la cesta si nuevamente lo pulsamos (volviendo al estado inicial para volverlo a comprar).
  - Los elementos comprados deberán mostrarse en la pantalla, en una cuadrícula.
- **Escena 3:** Se mostrará el estado actual del jugador con todos sus productos comprados. En base a estos se calculará el nuevo ataque, defensa y vida.
- **Escena 4:** Se mostrarán los enemigos y sus estadísticas, mediante el uso de otra cuadrícula, que se adapte al tamaño de la pantalla.
- **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 “Veterano/Pro” o “Novato/Rookie” 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 una nueva partida.

## Requisitos

No cumplir con cualquiera de estos requisitos podrá ser considerado como suspenso.

- Se creará utilizando **Figma**, una guía de estilos que incluirá:
  - Paleta de colores.
  - Tipografía.
  - Espaciados de los textos, botones y cuadrículas de elementos.
  - Componentes principales (botones, tipos de tarjetas y sus elementos e inventario).
  - Estados (hover, click, focus en todo lo que lo lleve).

En esta ocasión no se pedirán variables, se deberá proporcionar una **imagen PNG** de la guía de estilos, por lo tanto los valores de los colores, tipografías, espacios... deberán mostrarse visualmente en la imagen.

- Se utilizará **únicamente html y css**. En caso de duda al usar alguna librería, se deberá consultar previamente con el profesor (se puede usar la mencionada).
- El archivo css deberá contar con **variables** que guardarán exactamente los mismos datos que la guía de estilos usada.
- El diseño se adaptará correctamente como mínimo a los siguientes tamaños de pantalla (serán los que se comprueben):
  - **360 píxeles** de ancho
  - **720 píxeles** de ancho
  - **1024 píxeles** de ancho

En ningún caso en estas medidas se mostrará un scroll horizontal ni elementos que estén fuera de la pantalla.