

SECCION 6 – EXTRA 1 (Estilos – Eventos)

Practica 44. (44_tres_en_raya.html)

Creamos una web para poder jugar al juego del tres en raya. En este ejercicio dispondremos de 9 cajas distribuidas en 3 filas y 3 columnas. En el juego intervienen dos jugadores y van alternado la tirada hasta que uno consigue hacer 3 en raya. Mientras no se produzca ningún ganador porque ha realizado un tres en raya el juego seguirá con todas las casillas vacías.

- El jugador que tenga el turno se mostrará su casilla en color verde.
- El primer jugador que llegue a 5 partidas ganadas será el ganador. Cuando un jugador haya ganado se mostrará un mensaje del tipo "El jugador X ha ganado la partida".
- Cada ronda que gane cualquiera de los jugadores se almacenará en la casilla correspondiente.
- Las imágenes o formas para cada jugador serán diferentes en el juego.
- El botón 'Reiniciar' reseteará todos los valores y se volverá a empezar desde cero independientemente del estado de la partida en ese momento.

*****Resultado*****

Tres en raya

Jugador 1

2

Jugador 2

4

Reiniciar

		
		
		

MEJORA AVANZADA: Crear el modo para jugar contra la máquina en modo "no inteligente", es decir que la máquina simplemente rellene casillas sin pensar la mejor opción.

Practica 45. (45_juego_parejas.html) -> Métodos ['los que sean necesarios']

Creamos un juego para niños que es el juego de encontrar la pareja entre un grupo de cartas. El ejercicio tendrá el botón de 'Barajar' que sorteará las cartas entre diferentes casillas. El juego finaliza cuando todas las cartas han sido descubiertas y contabilizadas para algún jugador.

- El juego se definirá para que en cada partida intervengan dos jugadores.
- El juego tendrá 6 parejas (doce cartas en total). Las imágenes serán las apropiadas para un juego que va destinado a niños (animales, figuras, personajes, etc..)
- Las cartas se distribuirán en 4 filas de 3 columnas.
- Cada vez que un jugador consiga una pareja se le sumará un punto a su casillero. Si no se consigue una pareja se volverán a ocultar las cajas seleccionadas.
- Al conseguir una pareja las cajas que han intervenido se podrán visualizar pero estarán deshabilitadas ['disabled'].
- Al final de la partida se mostrará un mensaje informando que jugador ha ganado o si se ha producido un empate.

*****Resultado*****

Juego de las parejas

			Jugador 1	Jugador 2
			2	1
			Mezclar cartas	
			Comenzar	
			Ha ganado 'Jugador X'	