

CHECKLIST

para corregir el proyecto Rompecabezas recargado

Para que un proyecto apruebe u obtenga categoría hacker, tiene que cumplir con todas las condiciones del checklist correspondiente.

Condiciones para entregar _

- **Archivos mínimos entregados:** Los archivos juego.js, juego.html, juego.css, test.html, test.js y los correspondientes a las bibliotecas Mocha y Chai y las imágenes del rompecabezas.
- **Los tests se ejecutan correctamente:** Los tests "Juego" y "Tamaño grilla" que vienen en los recursos descargables deben ejecutarse correctamente.
- **Tests extra:** En el archivo juego.js se incluyen al menos 2 tests nuevos, diferentes a los que vienen dados en los recursos descargables

Condiciones para aprobar _

- **Uso correcto de los selectores de CSS:** Se les agrega un id a los elementos con estilo único y class a los elementos que comparten el mismo estilo.
- **Pasaje del juego a objetos:** Se utiliza correctamente el paradigma orientado a objetos para desarrollar el rompecabezas.
- **Grilla variable:** La grilla tiene un tamaño variable y chequea correctamente si el usuario ganó el juego.
- **Tests realizados:** Los casos de tests elegidos son pertinentes y están bien planteados.

- **Declaratividad en los nombres:** las funciones tienen nombres declarativos, expresan sin confusión cuál es su objetivo.
- **Código modularizado y reutilizable:** Se delegan responsabilidades en otras funciones para lograr un código limpio y ordenado. Se evita la repetición de código creando funciones que realicen las acciones que se repiten constantemente.
- **Uso de Canvas:** Se construye el rompecabezas y sus piezas utilizando canvas correctamente.
- **Jugar con el mouse:** El juego permite ser jugado con el mouse, cuando se hace click sobre una pieza adyacente a la pieza blanca, la misma se mueve a la posición que corresponde.
- **Selección de la cantidad de piezas:** Permite que el usuario pueda seleccionar la cantidad de piezas del rompecabezas y las crea correctamente.
- **Cronómetro o contador de movimientos:** Se agrega al menos una de estas dos funcionalidades extra.
- **Selección de nivel:** Permite que el usuario seleccione el nivel del juego y en base a esa selección modifica el tiempo máximo de juego o la cantidad de movimientos disponibles.
- **Botón para mezclar las piezas:** Hay un botón que permite que el usuario mezcle las piezas.
- **Alertas sweetalert:** Cuando el usuario gana o pierde se muestra una alerta que utiliza esta biblioteca.
- **Nuevo diseño utilizando CSS:** Se modifica el diseño del rompecabezas.

Condiciones para Categoría Hacker _

- **Diseño correcto:** El diseño estético del rompecabezas supera a lo pedido por la consigna, es creativo, intuitivo y con buena usabilidad.
- **Nomenclatura de ids y clases:** La nomenclatura de ids, clases y variables es excelente: todos los nombres son perfectamente representativos de su función y en el .css se hace una correcta referencia a ellos.
- **Excelente aplicación de tests:** Existen tests para casi todas las funciones, eligiendo una variedad de casos de distintas clases de equivalencia.