



DOCUMENTACION DEL PROYECTO

Laura Nazabal

Documentación del proyecto:

En este documento voy a explicar brevemente las decisiones de diseño y los desafíos encontrados.

El diseño a sido muy simple:

Empezamos por el formulario, he hecho un formulario muy simple, he puesto el nombre y el rectángulo en donde vamos a poner el nombre seguido de un botón de color gris, el predeterminado.

Si nos equivocamos y ponemos menos de cuatro palabras para le nombre nos salta una frase en color rojo, que nos dice que no puede ser menos de 4 letras y si ponemos algún número, nos pondrá una frase en rojo en la que dice que no se permiten los números.

Seguidamente cuando ya hemos añadido el nombre y le hemos dado a introducir nombre, se nos activa el botón de jugar, con el diseño igual que el anterior botón y nos aparecería una frase en la que dice: “a luchar héroe: Laura”

Posteriormente le damos a jugar y nos aparece una tabla de 10x10, muy siempre, los bordes de color gris para que se vea, en la parte superior izquierda esta puesto el héroe con la casilla de color azul pastel y en esquina inferior derecha he puesto el cofre, de color rosa pastel.

En la parte superior de la tabla he puesto una frase de color rojo en la que pone: “turno para tirar el dado”

En la parte de debajo de la tabla he puesto un botón, de color gris en el que pone: “tirar dado” y seguido a él, una imagen de un dado, esa imagen es de google, de un dado normal de color blanco y negro.

A la hora de tirar el dado, el botón se bloquea y pone un: “mueve al héroe” y se cambia la imagen del dado a un numero aleatorio del 1 al 6.

Una vez salido en número aleatorio en el dado, nos aparece en la tabla las casillas a las que puedes ir en rojo, estas están puestas en horizontal y en vertical.

En la parte superior de la tabla a cada tirada que hagamos del dado, no aparecerá el numero de casillas que podemos movernos y el numero de la tirada, esta frase está en color rojo para que resalte.

Una vez seleccionada la celda nos dirá otra frase que tiremos de nuevo, de color rojo también.

Una vez que lleguemos al final, y ganemos la partida nos aparecerá la casilla de cofre en color azul pastel y con la palabra tesoro y desaparecerá el dado y el botón de tirar.

Por último, en la parte superior de la tabla nos dirá una felicitación y el número de tiradas que hemos hecho, en color negro y mayúscula.

Y debajo de esto nos pondrá en rojo si hemos pasado el nivel o si no hemos superado el récord y su número de tiradas.

Desafíos encontrados:

En el formulario nos pedía que no se podía tener números, si pongo el nombre como: "1111", no me dice nada, pero tampoco te deja seguir hacia delante, pero si pongo como nombre: "lau1", me pone que no se permiten números.

A la hora de empezar una partida, el dado te da números aleatorios, pero si, llega a un punto en el que toca un seis, se bloquea y no se puede seguir, no pasa seguido solo pasa cuando llega a x punto en el que el return que he puesto se bloquea y no devuelve nada.

Seguidamente a la hora de terminar el juego, si quieres empezar una nueva partida tienes que refrescar, la página.