

MEMORIN

Juego de memoria

Margalida Moyà Fiol

2022/2023

**Desarrollo Web en Entorno Cliente
CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web**

Índice

Enlace al proyecto	3
Planificación del proyecto	4
Registro de errores	6
Aclaraciones con el cliente	7

Enlace al proyecto

Enlace al GitHub:

<https://github.com/margaMF/DWC.git>

Planificación del proyecto

Inicio: 21/10/22

Fin previsto: 28/10/22

Fin real: 29/10/22

Archivo .html y .css:

Día 1

Crear los archivos con el aspecto que tiene que tener el tablero.

Probar que funciona y se ve correctamente (Añadido).

Archivo .js:

Función App (Día 1):

- Se piden las columnas y filas por consola.
- Deben ser números pares.

Función crearArray (Día 1 y 2):

- Crear el array para que se guarden los iconos.

Función colocarIconos (Día 2 y 3):

- Que los iconos se coloquen de forma aleatoria.
- Siempre aparece un icono dos veces.

Función pintarTablero (Día 4 y 5):

- Crear el tablero en el html.

Pasar el código a clases (Día 5 y 6):

Archivo registro de errores:

Apuntar los distintos errores que tengo que solucionar (Durante todo el proyecto).

Archivo aclaraciones con el cliente:

Apuntar todas las preguntas hechas al cliente respecto al aspecto que debe tener el proyecto y las indicaciones específicas (Durante todo el proyecto).

Archivo readme:

Explicando qué es y cómo funciona el proyecto (Último día).

Modificaciones:

- La función crearArray la cree el Día 2.
- Decidí crear primero la función pintarTablero(Día 2) para comprobar si el crearTablero funcionaba y dejar para el final la función colocarConos.
- Para usar los iconos hice un array con el código hexadecimal de los mismos(Día 3).
- La función colocarConos la empecé el Día 3 y la terminé el Día 5.
- Finalmente pasé el código a objetos el Día 6.
- Terminé de darle forma al aspecto el Día 7.

Enlace al Drive:

<https://docs.google.com/document/d/1cgerxGV2RyfewYp2HoZdsxXQ1KT1s5lCK2XpSgTk20Q/edit>

Registro de errores

Corrección de la función App (Problema y arreglado 24/10):

El bucle que pregunta el número de filas y columnas no termina:

-Corrección: Tenía que guardar el valor nuevo del total de las casillas para que cumpliese la segunda condición.

Cuando indico un número impar de casillas, y lo cambio por uno par me imprime el número impar en vez del número par:

-Corrección: Tenía que declarar `tableroMemorin` y `pintarTablero` después de que se cumpliese la condición.

Corrección de la función `colocarIconos` (Problema 26/10 - Arreglo 27/10):

Cuando lo ejecuto no me imprime iconos en todas las casillas, me deja casillas en blanco.

-Corrección: Me faltaba otro bucle en el que si se encontraba la casilla llena tenía que generar de nuevo otras dos filas y columnas aleatorias.

Corrección al pasar el código a objetos (Problema 28/10 - Arreglado 28/10):

Al ejecutar el código me indica que en `pintarTablero` el array de iconos no está definido.

-Corrección: No le había indicado que el array estaba definida en el constructor.

Al ejecutar el código me indica que en `pintarTablero` el array `Tablero` no está definido.

-Corrección: Había escrito mal en nombre.

Enlace al Drive:

<https://docs.google.com/document/d/1I0yOOd9t94LhUiKotWCvp6V2iwuGAGHiWfLBXP-5s0c/edit>

Aclaraciones con el cliente

-¿Cómo debe ser la estética del juego, la puedo elegir yo en este caso?

Debe poner Juego de memoria y mi nombre, los colores, las tipografías, etc son de libre elección.

Enlace al Drive:

<https://docs.google.com/document/d/1DkzhXQh9xuyYSzY1uGxclNYyWH4yTIVDhed-EoWTKdY/edit>