

```
// -----  
// Torres de Hanoi JS 0.9  
//  
// Autor: Miguel Parada Vázquez  
// Ult. Mod.: 2016/11/18  
//  
// -----
```

Descripción de los archivos:

```
hanoi.html →  
    |- hanoi.js  
    |- estilosHanoi.css
```

- **hanoi.html** Archivo html, actúa como frontend de cara al usuario. Depende de:
 - **EstilosHanoi.css** Archivo CSS. Hoja de estilo para hanoi.html.
 - **Hanoi.js** Archivo Javascript, contiene la lógica de juego.

Objetos y funciones:

El programa define los objetos “fichas”. Con los atributos tamaño y tipo. Para lo cual se sirve de un constructor ficha que recoge esas variables en el momento de su declaración inicial.

```
var ficha1 = new ficha(80,'ficha');  
var ficha2 = new ficha(100,'ficha');  
var ficha3 = new ficha(120,'ficha');  
var ficha4 = new ficha(140,'ficha');  
var ficha5 = new ficha(160,'ficha');
```

Además para el correcto funcionamiento del programa se declaran otras variables como:

torres = [], aux = []; Arrays asociativos que almacena los objetos ficha.

Condicion, findejuego; Booleanos, que servirán para determinar las situaciones de juego según correspondan mediante la lógica que más tarde seguiremos.

```
// -----  
//          FUNCIONES  
// -----  
  
function ficha(size,type) { // constructor fichas.  
function inicio(){ // Función que inicializa el juego. Se  
relaciona con función dibuja().  
function dibuja(){ // dibuja fichas en pantalla.  
function torre(n){ // función selecciona ficha en la última  
posición (más alta) del array de la torre seleccionada. Según  
corresponda realiza tareas de control de flujo. Se relaciona con  
función cabeza(), dibuja(), mensaje().  
  
function cabeza(n){ // Función con la lógica de juego. Determina  
qué acciones seguir según el movimiento o turno de juego en el que  
nos encontramos. Finaliza comprobando si condición findejuego no  
se cumple (findejuego=true) para permitir seguir continuando el  
juego. Se relaciona con función dibuja(), mensaje().  
  
function mensaje(n){ // Función que devuelve en hanoi.html  
mensajes de error o éxito.
```