

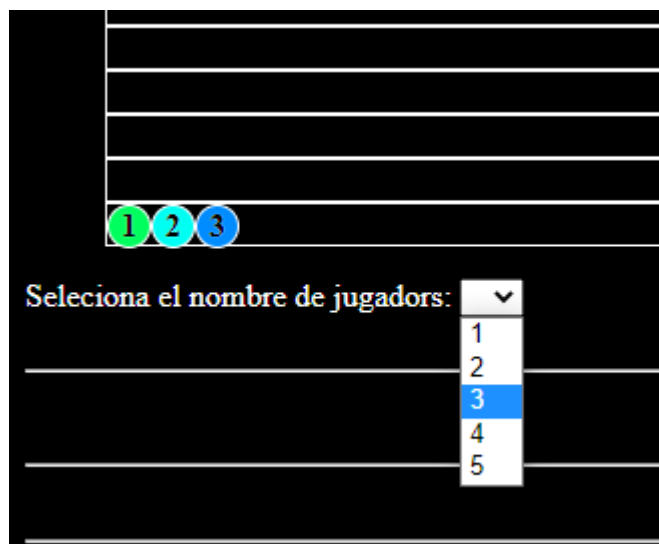
JOC DE TAULELL

Maria Monpeat

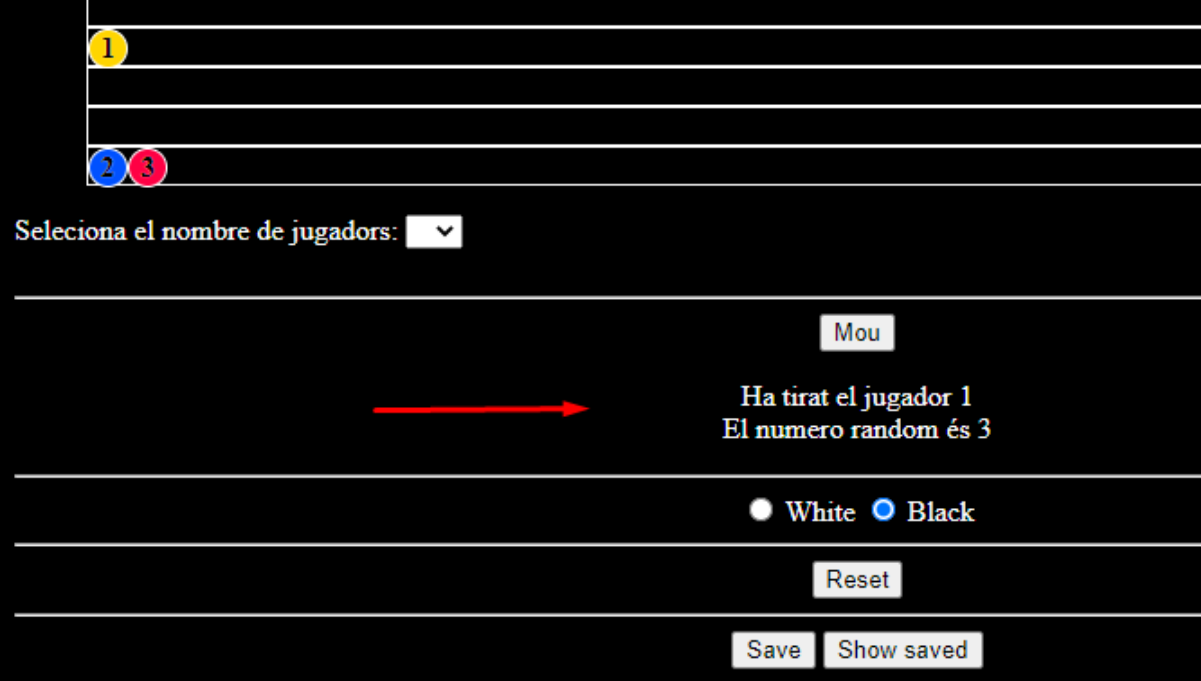
He creat un joc de taula amb 20 caselles, i aquí tens l'explicació de com jugar i el que es pot fer. Podem escollir el color de fons de pantalla, Black o White.



Per començar el joc hem d'escollir la quantitat de jugadors. Amb el botó de l'esquerra decidim entre 1 i 5 jugadors, aquests de forma aleatòria tindran un color per a cadascun, durant tota la partida.



Aquests jugadors tots es mouen amb el mateix botó, i per ordre ascendent, és a dir el jugador 1 serà el primer a moure's i així fins al jugador 3 que serà l'últim, i tornarà a començar la ronda i es mourà el jugador 1. Tots els jugadors i cada vegada que es clica el botó mou, es crearà un nombre aleatori que s'indica a quin jugador ha tirat i, per tant, sabem a qui li toca i quin nombre de caselles ha avançat.

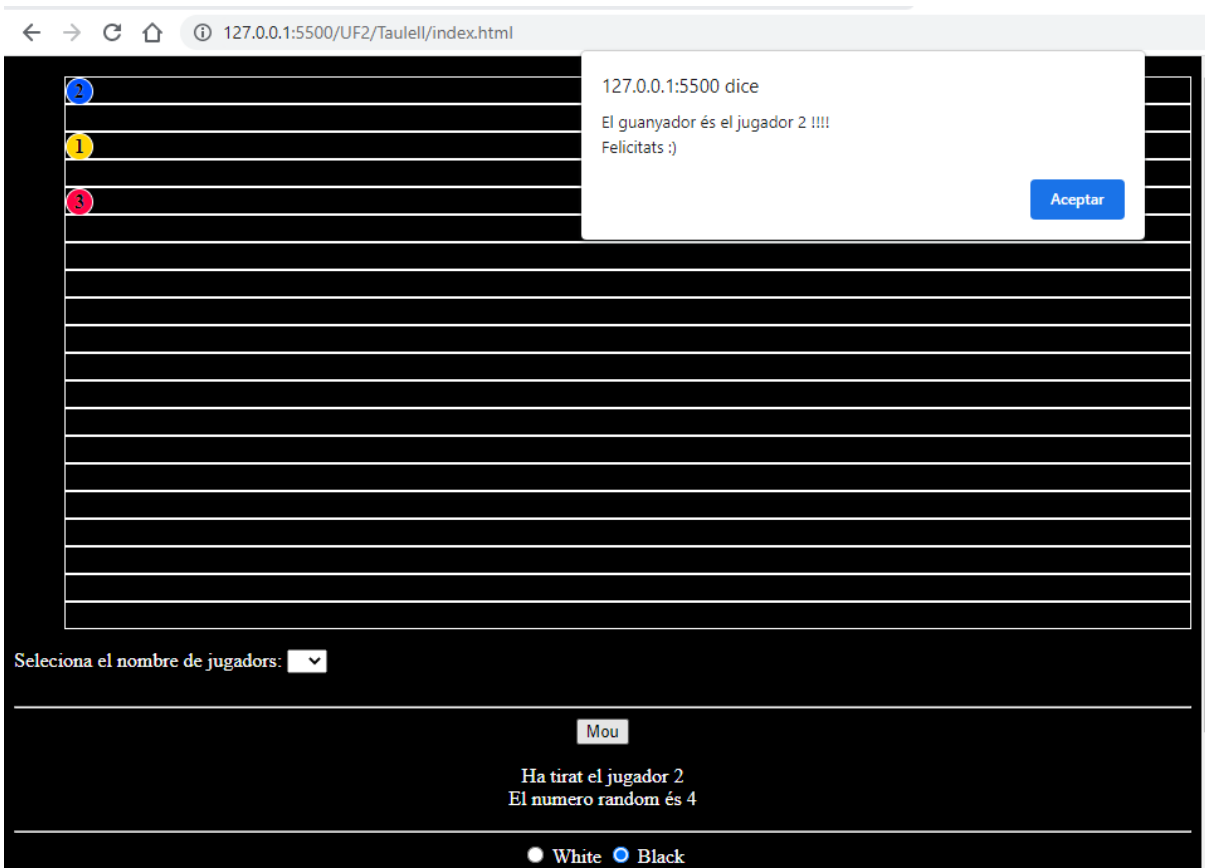


The screenshot shows a game interface on a black background. At the top, there is a horizontal board with several rows. The first row has a yellow circle with the number '1'. The second row has a blue circle with the number '2' and a red circle with the number '3'. Below the board, there is a text label 'Selecciona el nombre de jugadors:' followed by a dropdown menu. In the center, there is a red arrow pointing to the right. To the right of the arrow, there is a button labeled 'Mou'. Below the button, there is text that says 'Ha tirat el jugador 1' and 'El numero random és 3'. Below this text, there are two radio buttons: 'White' (unselected) and 'Black' (selected). Below the radio buttons, there is a button labeled 'Reset'. At the bottom, there are two buttons: 'Save' and 'Show saved'.

Avancem al llarg de la partida i en cas que s'arribi a la primera casella, és a dir la meta, amb un nombre més gran, la fitxa del jugador rebotarà i es quedarà en les caselles anteriors a la meta.

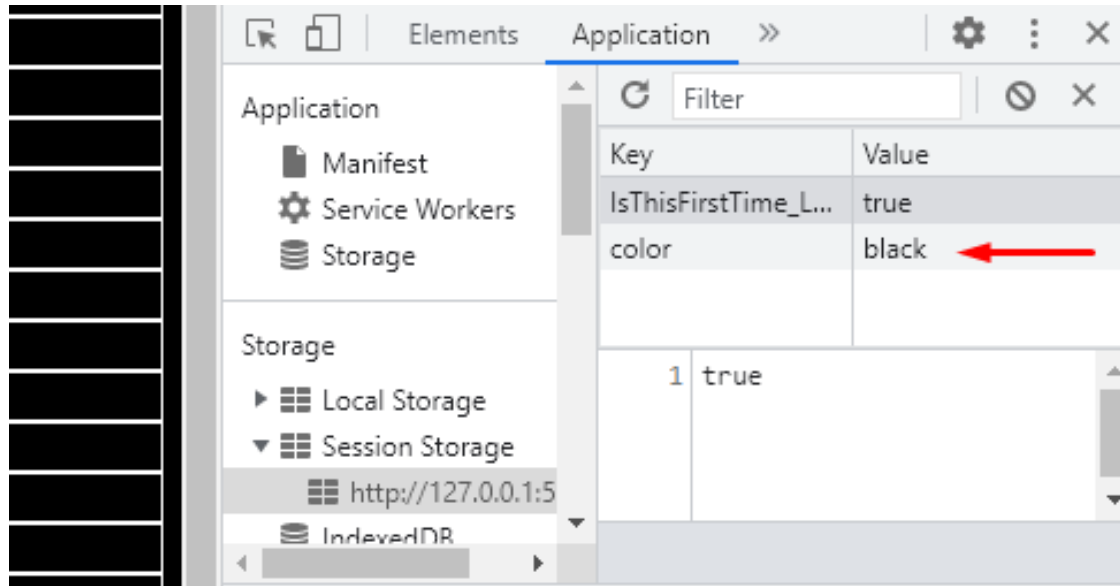
Per exemple el jugador 2 ha guanyat i ens ha sortit un alert de què ha guanyat. Però el jugador dos ha guanyat perquè el jugador 1 ha rebotat, en aquest cas el jugador 1 es trobava en la casella 3 i el nombre random que li havia tocat era 4, per tant, ha pujat dues caselles i n'ha baixat les altres dues.

Li donem Aceptar i si es vol començar de nou s'ha de clicar el botó Reset, que neteja la pàgina i borra tot el que hi ha a Sesion Storage, en cas que s'hagi guardat amb el botó Save. Que ara explicaré.



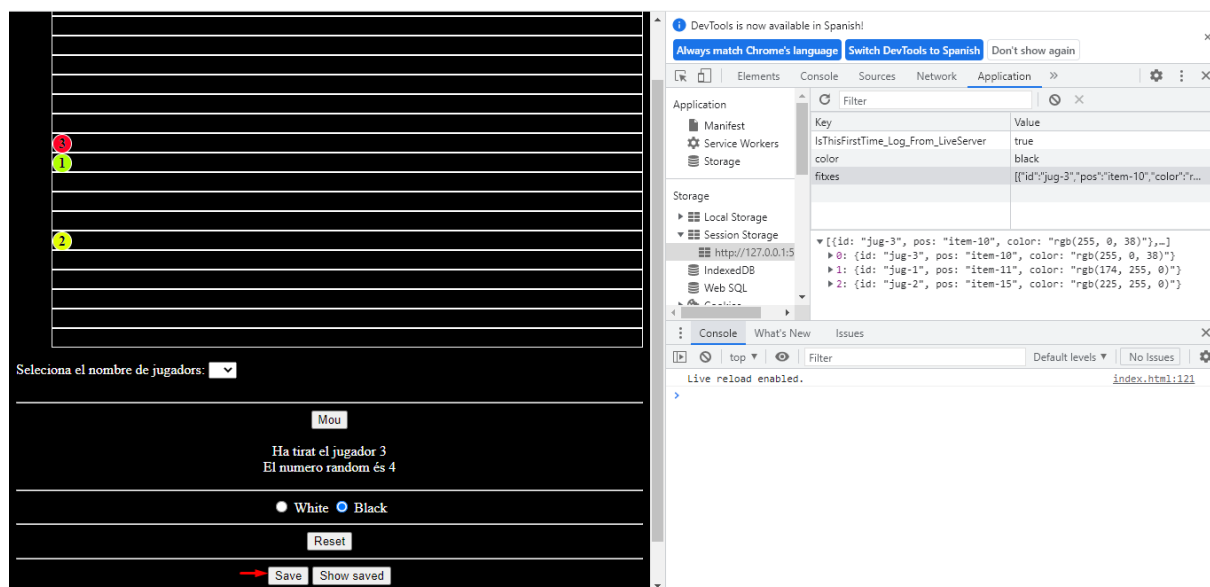
SESSION STORAGE

Segons el color que escollim, o anem canviant, es guarda en Session Storage.



En clicar Save es guarda en quina casella està cada jugador i el color de la fitxa.

Amb Show saved es mostra el que hem guardat. Pots continuar jugant i tornar a guardar, Show save de nou.



Per acabar he afegit un altre botó que borra la Session Storage, però pots continuar jugant. Es pot veure que s'ha eliminat perquè no surt el color de fons ni les fitxes si abans hem clicat Save, en key i value no hi ha res.

