

## M06UF1 - Projecte Joc del Penjat

Heu de realitzar el **joc del penjat**, en grups de dues persones, amb *Javascript* tenint en compte els següents requisits:

1. El joc s'inicia en carregar-se la pàgina que el conté.
2. Les paraules per al joc les hem d'introduir al iniciar el joc amb un **prompt**, d'una única vegada, introduint-les separant cada paraula amb una ',' (coma) i seran emmagatzemades a un *array*. Elimineu possibles espais en blanc al principi i/o final del text introduït per l'usuari. D'entre les paraules de l'*array* se'n seleccionarà una de forma aleatòria. Si l'usuari no introdueix cap paraula hem d'utilitzar unes definides per nosaltres.
3. La **pàgina principal** ens ha de mostrar dos botons:
  - a. El primer botó ens permetrà introduir una lletra per comprovar si forma part de la paraula.
  - b. El segon botó ens servirà per abandonar la partida i provar-ho amb una nova paraula.
4. En una **primera finestra secundària** ens apareixerà el dibuix (inicialment net) que s'anirà completant a mida que es fallin lletres.
5. En una **segona finestra secundària** apareixerà l'estat de la paraula que estem cercant, amb les lletres encertades que sortiran descobertes i la resta amb un '\_' (guio baix).
6. En una **tercera finestra secundària** hi indicarem les estadístiques de la partida actual amb les paraules encertades, els abandonaments, i els cops que ens han penjat.
7. Si abandonem esperarem 5 segons per iniciar una nova partida.
8. Si ens pengen tardarem 10 segons en ressuscitar, és a dir, 10 segons per iniciar nova partida.
9. S'ha d'emmagatzemar (amb *cookies*) les estadístiques globals de les partides guanyades, abandonades i perdudes. Si tanquem la pàgina que conté el joc i la tornem a obrir se'ns han de mostrar aquests camps, tal i com els teníem, a la **tercera finestra secundària**.
10. **El projecte s'ha de fer només amb les funcions i els objectes que s'han vist a classe.**
11. És obligatori l'ús d'*arrays* per mantenir l'estat de la paraula a descobrir.
12. Es recomana l'ús de *console.log*, per mostrar a la consola l'estat dels elements de la partida.
13. S'han d'utilitzar funcions per a estructurar el codi i s'han d'utilitzar el menor nombre possible de variables globals.
14. El codi ha d'estar comentat i ben codificat.
15. Heu d'afegir al professor al repositori del projecte.

### Entrega:

- **Diumenge 15 de novembre a les 23:59:00h** com a màxim heu de realitzar el lliurament del projecte. Heu de lliurar un **ZIP amb el codi** i un **PDF amb la memòria**. No s'acceptarà cap projecte entregat després d'aquesta data.

Afegir les dades al següent document compartit:

- [https://docs.google.com/spreadsheets/d/1eD5LQ89NZDaUvAcTgsqN10Qgt5STGeLN8NXyl2e0\\_eE/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/spreadsheets/d/1eD5LQ89NZDaUvAcTgsqN10Qgt5STGeLN8NXyl2e0_eE/edit?usp=sharing)

### Valoració de la pràctica:

- La realització del projecte és valorarà amb **7 punts** sobre 10.
- La utilització d'estils en fulls CSS es valorarà amb **1 punt** sobre 10.
- L'ampliació de la pràctica afegint noves funcionalitats amb una complexitat notable és valorarà amb **1 punt** sobre 10.
- Realització d'una memòria amb **1 punt** sobre 10. Ha de contenir una explicació de les parts més important del projecte (es poden afegir captures de pantalla del codi per complementar el text explicatiu), les dificultats trobades i com s'han solucionat. També ha de contenir els apartats no realitzats amb una explicació de perquè no s'han pogut dur a terme i un apartat de possibles ampliacions i/o millores del projecte.
- Tots els membres del grup han de superar una **entrevista individual**, en cas contrari cap aprovarà el projecte.
- La **copia total o parcial** del projecte serà penalitzada amb una nota de **0** per a tots els implicats.