

Crea un juego online que utilice al menos una vez los siguientes elementos:

- Animaciones con las funciones setTimeout y clearTimeout.
- Animaciones con las funciones setInterval y clearInterval.
- Animaciones con las funciones requestAnimationFrame y cancelAnimationFrame.
- Emplear componentes web. La idea es que haya como mínimo dos: uno en la pantalla inicial y otro en el juego como tal. No obstante, se valorará que el diseño sea estructurado con esta tecnología.
- Es posible emplear librerías externas que utilicen animaciones o componentes web como jQuery, React o Vue.js.

El juego debe constar de la siguiente estructura:

- Una pantalla inicial con las instrucciones del juego. No hace falta extenderse en esta parte, pero se valorará que lo más interactivo posible. Por ejemplo, con menús con categorías, listados con pestañas o botones que muestran u ocultan texto.
- La pantalla principal del juego en la que se muestran varios elementos y el usuario interactúa entre ellos, ya sea mediante el teclado o ratón.
- El juego tiene que mostrar algún mensaje cuando el usuario finaliza indicando si ha habido éxito o no, ya sea en la pantalla principal o en otra diferente.

Ejemplos:

- Juegos de memoria de encontrar parejas o patrones en imágenes. Por ejemplo: <https://www.memo-juegos.com/juegos-de-memoria-online/para-todos/juegos-de-memoria/>
- Juegos infantiles para aprender palabras o números. Por ejemplo: <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/vocabulario>
- Juegos de preguntas donde hay que hacer click o teclear la respuesta del usuario. Por ejemplo: <https://view.genial.ly/5e99bca2794b240e24c3a747/interactive-content-boom-review-a21>
- Juegos de escape, donde hay varios elementos en la pantalla que nos pueden proporcionar pistas para resolver una incógnita.
- Se mostrarán en clase prácticas de otros años para proporcionar más ideas.

INSTRUCCIONES:

- La práctica debe realizarse de manera individual y se dedicarán horas en clase para resolver posibles dudas que surjan.
- El contenido a entregar será un archivo comprimido con el contenido de la práctica y con el nombre "Nombre_ Apellido1_Apellido2_Práctica4"
- Se valorará que el HTML, CSS y JavaScript estén en archivos separados con una nomenclatura similar a la anterior (por ejemplo, Pepe_Gómez_Práctica4.js, etc.)
- La entrega de la práctica debe realizarse por el aula virtual en la tarea asignada.