

Equipo: 1

DINAMICA SEMANAL JUEGOS HTML, CSS, JS

MEMORAMA:

Josué Rosales Villarreal

Alison Gutierrez Gómez

Valeria Rodríguez Aguilar

Mauricio González García

Reglas del Juego de Memorama:

1. Objetivo del Juego:

Encuentra y empareja todas las cartas con imágenes iguales en el menor tiempo y con la menor cantidad de intentos posible.

2. Inicio del Juego:

Todas las cartas están boca abajo al comenzar.

El tablero se genera de forma aleatoria cada vez que se inicia una nueva partida.

3. Turno del Jugador:

El jugador puede voltear dos cartas por turno.

Si las cartas coinciden, permanecen descubiertas.

Si no coinciden, se voltean de nuevo tras un breve retraso (por ejemplo, 1 segundo).

4. Contador de Intentos:

Cada vez que el jugador voltea dos cartas (sin importar si hacen match o no), se cuenta como un intento.

5. Fin del Juego:

El juego termina cuando todas las cartas están emparejadas.

Se muestra un mensaje de victoria con estadísticas: tiempo total e intentos usados.

6. Puntaje (opcional):

Puedes asignar un puntaje basado en el número de intentos y/o el tiempo.

Equipo: 1

Ejemplo: Puntaje = $1000 - (\text{intentos} * 10 + \text{segundos})$

7. Temporizador (opcional):

Se puede mostrar un temporizador desde que el jugador hace el primer clic hasta que termina el juego.

8. Niveles de Dificultad (opcional):

Fácil: menos cartas (ej. 4 pares).

Medio: más cartas (ej. 8 pares).

Difícil: muchas cartas (ej. 16 pares).

9. Reinicio del Juego:

Debe haber un botón para reiniciar la partida y barajar las cartas nuevamente.

10. Animaciones y Retroalimentación (UX):

Animación suave al voltear cartas.

Efecto visual cuando hay un match correcto o incorrecto.

AHORCADO:

Aranza Junen Mendoza Reyes

Dominic Daniel Reyes Barragán

Karol de Jesus Morales Páramo

Shaddai Estefania Rodríguez Torres Cano

Reglas para Jugar Ahorcado:

1. Objetivo: Adivina la palabra secreta letra por letra antes de completar el dibujo del ahorcado.
2. Intentos limitados: Tienes un número limitado de intentos (fallos) para adivinar. Cada error suma una parte al dibujo del ahorcado.
3. Letras correctas: Si eliges una letra correcta, se revela en su posición dentro de la palabra.
4. Letras incorrectas: Si la letra no está en la palabra, se cuenta como un intento fallido.

Equipo: 1

5. Fin del juego: Ganas si completas la palabra antes de alcanzar el número máximo de errores. Pierdes si se completa el dibujo del ahorcado.

HABILIDAD MENTAL:

Abel Eliel Toriz Colin

Ramón de Jesús Talamantes Castañeda

Samantha Daniela Jaimes Valadez

Reglas para jugar Habilidad mental:

1. Se realizara una pregunta ya sea de matemáticas o historia
2. La preguntas se debe contestar en un minuto
3. Si no se contesta se marca como incorrecta
4. La puntuación disminuirá con cada respuesta incorrecta
5. Si la puntuación es mayor a 50 se considerara ganador del juego