


## Tarea Tema 4 DIW

Esta tarea práctica consistirá en la realización de un interfaz para un juego de tipo rol conversacional que se irá implementando a lo largo del resto del curso combinando diferentes módulos (DWECC, DWES, DIW, DAW).

El diseño inicial propuesto es el siguiente:



**Ficha**  
Nombre: Delio  
Fuerza: 10+8  
Defensa: 5+9  
Vida: 78  
Oro: 21  
Pociones: 5

**Pasillo**  

¡El Dragón te ataca!  
¡Derrotaste al Dragón!  
Entre los restos del monstruo ves algo brillar...  
Es un escudo mágico de +9  
Es mejor que el que llevas equipado así que lo coges.  
Enhorabuena! Has matado al dragón que aterrorizaba al pueblo.

Enviar

En el diseño podemos distinguir:

- Una sección con una imagen de fondo que corresponderá a cada localización del mapa (Será una imagen jpeg). Sobre esa imagen se deberá poder colocar las imágenes de los monstruos (serán png transparentes): Habrá dos tipos:
  - o Pequeñas para los monstruos pequeños
  - o Grandes para el jefe de fin de juego
- También tendremos un elemento donde se colocará el nombre de la sala en la que estemos.

- En algún sitio del interfaz aparecerá la información de la ficha del personaje. En dicha ficha aparecerá:
  - Nombre
  - Fuerza: Fuerza base + modificadores por objeto
  - Defensa: Defensa base+ modificadores por objeto
  - Vida
  - Oro
  - Pociones
- Dispondremos de una zona donde se podrán ir mostrando los mensajes resultantes del juego. En esta zona podremos hacer scroll si los mensajes rellenan todo el espacio:
  - Descripción de salas
  - Encuentro con monstruos
  - Mensajes al usuario (acciones de búsqueda de oro, toma poción, errores, etc.)
- Finalmente tendremos una zona de interacción con el usuario donde podrá introducir los comandos para el juego. Esta zona puede ser un campo de input con un botón de envío o bien iconos para las acciones:
  - Ir Norte
  - Ir Sur
  - Ir Oeste
  - Ir Este
  - Buscar
  - Poción
  - Ayuda
  - Comprar
- Se recomienda, aunque no aparezca en la imagen de muestra colocar algún tipo de menú que permita colocar opciones como guardar partida, cargar partida, ir al gestor de contenidos,...

Estas son las funcionalidades que debe cubrir nuestro interfaz. Se da total libertad a la hora de su diseño, utilización de imágenes de fondo, iconos, animaciones, etc.

Se intentará que el diseño sea responsive en la medida de lo posible.

El resultado de la tarea deberá ser el código HTML y CSS que componga el interfaz y un documento donde se explique el diseño y funcionalidad de este.

Se proporcionarán una imagen de fondo y una de cada tipo de monstruo para que puedan ser utilizadas para las pruebas.

La tarea tendrá una puntuación de 10 de los cuales 7 puntos se basarán en que cubra las funcionalidades indicadas (5 puntos) y la limpieza, comentarios y validez según estándares del código (2 puntos).

La documentación asociada con el proceso de diseño y funcionalidad del interfaz será evaluada sobre 2 puntos.

Se valorará con 1 punto extra los diseños que aporten un aspecto más atractivo y profesional al interfaz.