

## CASO PRÁCTICO 1

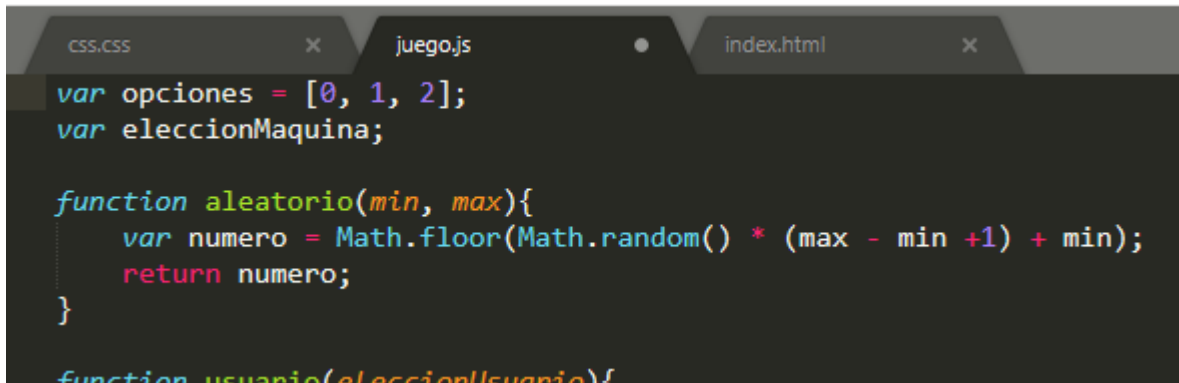
En este ejercicio se pide hacer el juego de piedra papel tijera con la función `math.random`

Para este ejercicio hice que los botones de elección estuvieran sobre una sola imagen en vez de coger una imagen para cada botón. Este es al pasar por encima de ellos gracias a un `hover` puesto cambia de color haciendo que el usuario sea capaz de saber dónde hacer click.

El código de `css` es básicamente para los botones añadir un margen entre los botones para posicionarlos o ajustarlos a la imagen que encontré y dale un tamaño suficiente junto a un `hover` con el fin de que el usuario pueda clickar.

El código `js` declaramos dos variables para las opciones disponibles los cuales resumidos son; `piedra = 0`, `papel = 1` y `tijera = 2`.

Con la función que tenemos en la siguiente imagen permite que entre los valores máximo y mínimo `math.floor` calcule un valor entre esos dos rangos y lo devuelva.

A screenshot of a code editor with three tabs: 'CSS.CSS', 'juego.js', and 'index.html'. The 'juego.js' tab is active, showing the following JavaScript code:

```
var opciones = [0, 1, 2];
var eleccionMaquina;

function aleatorio(min, max){
  var numero = Math.floor(Math.random() * (max - min + 1) + min);
  return numero;
}

function usuario(eleccionUsuario){
```

En la siguiente función guardamos el valor de tipo entero y según el valor que saliera en `aleatorio` nos devolverá una respuesta la cual es seleccionada según los `if`. Para aclararlo cuando seleccionamos una respuesta esta se almacena y según la elegida por el usuario y por la maquina ira recorriendo los `if` y cuando esta se cumpla dará la respuesta determinada al resultado.

```

7 }
8
9 function usuario(eleccionUsuario){
10     eleccionUsuario = parseInt(eleccionUsuario);
11     eleccionMaquina = aleatorio(0,2);
12
13     if(eleccionUsuario == 0){// yo cojo piedra
14         if(opciones[eleccionMaquina] == 1){
15             document.getElementById('efecto').innerHTML = '<h1>Pierdes</h1>';
16         }else{
17             if(opciones[eleccionMaquina] == 2){
18                 document.getElementById('efecto').innerHTML = '<h1>Ganas</h1>';
19             }else{
20                 if(opciones[eleccionMaquina] == 0){
21                     document.getElementById('efecto').innerHTML = '<h1>Es un empate</h1>';
22                 }
23             }
24         }
25     }
26
27     if(eleccionUsuario == 1){// yo cojo papel
28         if(opciones[eleccionMaquina] == 2){
29             document.getElementById('efecto').innerHTML = '<h1>Pierdes</h1> ';
30         }else{
31             if(opciones[eleccionMaquina] == 0){
32                 document.getElementById('efecto').innerHTML = '<h1>Ganas</h1>';
33             }else{
34                 if(opciones[eleccionMaquina] == 1){
35                     document.getElementById('efecto').innerHTML = '<h1>Es un empate</h1>';
36                 }
37             }
38         }
39     }
40 }
41
42 if(eleccionUsuario == 2) { //yo cojo tijera
43     if(opciones[eleccionMaquina] == 1){
44         document.getElementById('efecto').innerHTML = '<h1>Ganas</h1>';
45     }else{
46         if(opciones[eleccionMaquina] == 0){
47             document.getElementById('efecto').innerHTML = '<h1>Pierdes</h1>';
48         }else{
49             if(opciones[eleccionMaquina] == 2) {
50                 document.getElementById('efecto').innerHTML = '<h1>Es un empate</h1>';
51             }
52         }
53     }
54 }
55 }

```

Una vez se sabe la respuesta el document se activará y gracias al efecto que le puse con css la página pasará a un tono más oscuro y con el resultado en blanco. Este efecto se cancela dando un nuevo click en la pantalla

```

3
4 }
5
6 }
7
8     document.getElementById('efecto').style.display = "";
9 }
10
11
12 function quitarEfecto() {
13     document.getElementById('efecto').style.display = "none";
14 }

```