

JUEGO DE MEMORIA CARRITO DE LA COMPRA

(David y Rubén)

Descripción:

- Se mostrará una lista de la compra. El usuario debe recordar todos los artículos escritos en esta lista. Después se mostrará un estante en el que aparecerán varios artículos y el jugador deberá arrastrar lo que se anteriormente se mostraron en la lista hacia el carro de la compra.

Elementos:

- Imagen de una estantería, imagen de una cesta de la compra, diversas imágenes de productos de supermercado.

Niveles y dificultad:

- Fácil: se mostrará una lista de 7 artículos. El jugador tendrá un tiempo total de 10 segundos para memorizarla. Después de esto se dispondrá de 60 segundos para mover los artículos a la cesta en cualquier orden.
- Medio: se mostrará una lista de 7 artículos. El jugador tendrá un tiempo total de 10 segundos para memorizarla. Después de esto se dispondrá de 60 segundos para mover los artículos a la cesta en el orden correcto.
- Difícil: se mostrará una lista de 9 artículos. El jugador tendrá un tiempo total de 8 segundos para memorizarla. Después de esto se dispondrá de 40 segundos para mover los artículos a la cesta en el orden correcto.
- Extra: nivel desbloqueable una vez se hayan superado con éxito el resto de niveles. Se mostrará una lista de 10 artículos. El jugador tendrá un tiempo total de 6 segundos para memorizarla. Después de esto se dispondrá de 30 segundos para mover los artículos a la cesta en el orden correcto.

Programación:

- Los niveles serán seleccionables mediante botones. Mediante un evento onClick se podrá acceder a cada nivel dependiendo del valor del botón.
- Para mostrar y ocultar la lista se usará un setTimeout y setInterval. Esta lista se guardará en el almacenamiento local vaciándolo inicialmente en cada inicio de partida.
- Los artículos podrán ser arrastrados a la cesta utilizando eventos drag/drop.
- Se comprobarán los resultados recorriendo la lista del almacenamiento local y comparándola con el listado de artículos arrastrados.
- Si el nivel es superado se agregará al almacenamiento local para poder desbloquear el nivel extra, una vez completado los tres anteriores.