

Memoria del proyecto

Grupo 2

- Samuel Bonet González
- Carlos Sesma Usarralde
- Víctor Naudín Garcés

Tabla de contenido

- Memoria del proyecto
 - Tabla de contenido
 - Introducción (tecnologías e IDEs empleados, etc.).
 - Desarrollo
 - Desarrollo previo
 - Desarrollo de los estilos
 - Desarrollo del código
 - Conclusiones
 - Bibliografía/Webgrafía

Introducción (tecnologías e IDEs empleados, etc.).

El objetivo de este proyecto propuesto en clase es la realización de un juego versionado del solitario, para ello el profesorado nos ha proporcionado el material necesario, con los recursos y documentación necesaria para poder realizar el proyecto garantizándonos una base por la que empezar.

Mediante las tecnologías que ya conocemos de antemano como son HTML, CSS y JavaScript, hemos realizado una versión del juego del solitario, en la que se pueda jugar en cualquier navegador web. Para ello hemos utilizado el IDE de Visual Studio Code, que nos ha permitido trabajar de manera cómoda y era una herramienta familiar para nosotros.

También se ha realizado esta memoria mediante un lenguaje de marcas conocido como Markdown, innovando un poco a la hora de redactar y consiguiendo hacer una memoria más técnica y profesional.

A raíz de esto usamos Vercel para poder desplegar el proyecto en la web, para así poder compartirlo con el mundo y que cualquier persona pueda jugar a nuestro juego.

[Puedes hacer click desde este enlace](#)

Para la creación de este proyecto hemos utilizado la aplicación web de GitHub, que nos ha permitido trabajar de manera colectiva y de manera remota, para así poder trabajar en el mismo proyecto desde distintos sitios. Además, hemos tenido un control de versiones de nuestro proyecto, para así poder ir guardando los cambios que íbamos realizando. ¡¡¡Subir imagen del repositorio!!!

[Puedes hacer click desde este enlace](#)

Posteriormente hemos utilizado la aplicación de Figma, editor encargado de realizar el diseño del juego, haciéndonoslo más fácil a la hora de pensar un diseño que sea adaptable y agradable a la vista.

¡¡¡Poner captura de la pagina de Figma!!!

La herramienta por excelencia para la creación de este proyecto ha sido HTML, ya que son los cimientos estructurales de nuestro juego.

CSS ha sido la herramienta que nos ha permitido obtener un estilo atractivo al proyecto y a los elementos que lo componen. Por último, JavaScript ha sido la herramienta que nos ha permitido darle esa funcionalidad al juego, es decir que el usuario pueda interactuar con él.

Desarrollo

Desarrollo previo

En primer lugar analizamos el material que nos proporcionó el profesorado, para así poder tener una idea de lo que se nos pedía y de lo que teníamos que hacer.

Seguidamente nos pusimos manos a la obra y empezamos a trabajar en el proyecto, para ello primero planteamos una representación gráfica también conocida como "croquis" del juego, para así poder tener una idea de como iba a quedar el juego y de como iba a ser. Pensamos que sería más fácil trabajar con una representación gráfica, ya que nos resultaba más sencillo de entender el proceso y así no atascarnos.

!!!Poner imagen del croquis!!!

1. Mazo de cartas: cartas que el jugador va cogiendo para jugar.
2. Pila de las cartas: cartas que el jugador va colocando en la pila.
3. Mazo de descartes: cartas que el jugador va descartando.
4. Reinicio: botón que reinicia el juego.
5. Movimientos: movimientos que el usuario va realizando.
6. Tiempo: tiempo que lleva el usuario jugando.

Desarrollo de los estilos

Una vez teníamos el croquis, empezamos a trabajar en el diseño de la página web, para ello nos basamos en un fondo verde que haría de tapete de juego y en una baraja de cartas que se situaría en la parte inferior de la página web. El tiempo que nada más empezar el juego se mostraría en la parte central inferior de la pantalla y los movimientos que el usuario va realizando. Para ello contamos

;;;Poner imagen del tapete!!! ;;;Poner captura del CODIGO!!!

Desarrollo del código

Conclusiones

En conclusión, hemos realizado un proyecto que nos ha permitido aprender a trabajar de manera colectiva y a utilizar las distintas herramientas o que desconocíamos y que nos han permitido realizar este proyecto.

Los puntos que nos han parecido más complejos de la actividad han sido la creación de los estilos y la creación de la lógica del juego, ya que nos ha costado un poco más de lo que esperábamos.

y cuáles más interesantes.

Bibliografía/Webgrafía