

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](#)
 - [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 objetivos que se tienen que alcanzar.

Mediante las tecnologías que ya conocemos de antemano como son HTML, CSS y JavaScript, hemos realizado un juego que se puede jugar en cualquier navegador web. Para ello hemos utilizado el IDE de Visual Studio Code, que nos ha permitido trabajar de manera cómoda y sencilla.

Para la creación de este proyecto hemos utilizado la aplicación de GitHub, que nos ha permitido trabajar de manera colectiva y hemos creado un repositorio en el que hemos ido subiendo los archivos.

Posteriormente hemos utilizado la aplicación de Figma, encargada de realizar el diseño de la página web y el juego, haciéndonoslo más fácil a la hora de pensar un diseño que se adapte a la página web y que sea agradable a la vista.

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

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.

Bibliografía/Webgrafía