

# 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 de los estilos
  - 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.

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.

!!!Poner imagen del croquis!!! !!!Poner imagen del tapete resuleto!!!

## 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.

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

## Desarrollo de los estilos

## 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.

## Bibliografía/Webgrafía