

DAW. MP6. Desarrollo web entorno cliente.
Actividad de desarrollo (UF3)

MAQUINA TRAGAPERRAS

Samanta Salinero Portero

1. TIRADA SIN MONEDAS:



La primera vista que hay de la máquina es con los tres pingüinos, y que no se volverán a ver en el juego, esto lo he conseguido con el siguiente código, que ha sido en el CSS directamente:

```

113 .js_one_box {
114     margin-left: 30px;
115     background-repeat: no-repeat;
116     background-size: 100% 100%;
117     height: 205px;
118     width: 200px;
119     background-image: url("../images/pingu.png");
120     background-position: center;
121     border: solid 7px yellow;
122     border-radius: 10%;
123 }
124
125 .js_two_box {
126     margin-left: 30px;
127     margin-right: 30px;
128     background-repeat: no-repeat;
129     background-size: 100% 100%;
130     height: 205px;
131     width: 200px;
132     background-image: url("../images/pingu.png");
133     background-position: center;
134     border: solid 7px yellow;
135     border-radius: 10%;
136 }
137
138 .js_three_box {
139     margin-right: 30px;
140     background-repeat: no-repeat;
141     background-size: 100% 100%;
142     height: 205px;
143     width: 200px;
144     background-image: url("../images/pingu.png");
145     background-position: center;
146     border: solid 7px yellow;
147     border-radius: 10%;
148 }

```

La palanca en un principio aparece hacia arriba, una vez que se da "Click" en el botón de la palanca la palanca baja. Aquí el código con el que consigo hacer esto:

```

94 function mouseDown() {
95     shoot.classList.add("backgroundDOWN");
96 }
97 function mouseUp() {
98     shoot.classList.remove("backgroundDOWN");
99 }
100 shoot.addEventListener("mousedown", mouseDown);
101 shoot.addEventListener("mouseup", mouseUp);
102

```

Además aparece un “Alert” donde nos indica que tenemos que añadir monedas. Aquí el código:

```
105 function handleRemoveCoin(value) {
106     let removeCoin = counter.innerHTML;
107
108     if (removeCoin > 0) {
109         counter.innerHTML = counter.innerHTML - 1;
110         handleShoot();
111         handleRecord();
112     } else {
113         alert("Por favor introduce monedas");
114         selectCoins.disabled = false;
115     }
116 }
117 shoot.addEventListener("click", handleRemoveCoin);
118
```

2. INTRODUCIR 10 MONEDAS



Se introducen 10 monedas en el “Input” que cuando se da al botón “Introducir” pasan a la frase “El número actual de monedas es:” y el botón se deshabilita para que no se puedan meter más monedas. Además aparece en el bloc de notas la frase “Has introducido monedas”. Aquí el código de estas funciones.

```

33  /////*****PARA AÑADIR MONEDAS Y DESHABILITAR EL
INPUT*****/////
34  function handleAddMoney(ev) {
35      addMoney.classList.remove("parpadea");
36      selectCoins.disabled = true;
37      ev.preventDefault();
38
39      counter.innerHTML = selectCoins.value;
40      selectCoins.value = 0;
41      record.innerHTML += `<li> "Has introducido monedas" </li>`;
42  }
43  addMoney.addEventListener("click", handleAddMoney);

```

```

110      handleShoot();
111      handleRecord();

```

```

121  function handleRecord(ev) {
122      record.innerHTML += `<li>Gastas una moneda</li>`;
123  }

```

3. REALIZA 5 TIRADAS:



Presiona la palanca para hacer 5 tiradas, que se van escribiendo en el bloc de notas las tiradas y los premios.

En el contador se ve reflejado la resta de 1 moneda cada vez que se da a la palanca. Mientras esta sube y baja y las imágenes se van moviendo.

```

103  ////////////////////////////////////////////PARA QUE CUANDO DE CLICK RESTE
104  //
105  function handleRemoveCoin(value) {
106      let removeCoin = counter.innerHTML;
107
108      if (removeCoin > 0) {
109          counter.innerHTML = counter.innerHTML - 1;
110          handleShoot();
111          handleRecord();
112      } else {
113          alert("Por favor introduce monedas");
114          selectCoins.disabled = false;
115      }
116  }
117  shoot.addEventListener("click", handleRemoveCoin);
118

```

```

121  function handleRecord(ev) {
122      record.innerHTML += `<li>Gastas una moneda</li>`;
123
124      if (
125          (oneBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url) &&
126              !twoBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url) &&
127              !threeBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url)) ||
128          (!oneBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url) &&
129              twoBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url) &&
130              !threeBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url)) ||
131          (!oneBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url) &&
132              !twoBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url) &&
133              threeBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url))
134      ) {
135          winner += 1;
136          record.innerHTML += `<li>¡Una MONEDA! Ganas 1 moneda.</li>`;
137      } else if (
138          (oneBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url) &&
139              twoBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url) &&
140              !threeBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url)) ||
141          (oneBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url) &&
142              !twoBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url) &&
143              threeBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url)) ||
144          (!oneBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url) &&
145              twoBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url) &&
146              threeBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url))
147      ) {
148          winner += 4;
149          record.innerHTML += `<li>¡Dos MONEDAS! Ganas 4 monedas.</li>`;
150      } else if (
151          oneBox.style.backgroundColor.includes(array[4].url) &&

```

```

149     record.innerHTML += `<li>¡Dos MONEDAS! Ganas 4 monedas.</li>`;
150 } else if (
151     oneBox.style.backgroundImage.includes(array[4].url) &&
152     twoBox.style.backgroundImage.includes(array[4].url) &&
153     !threeBox.style.backgroundImage.includes(array[4].url)
154 ) {
155     winner += 10;
156     record.innerHTML += `<li>¡Tres MONEDAS! Ganas 10 monedas.</li>`;
157 } else if (
158     (oneBox.style.backgroundImage === twoBox.style.backgroundImage &&
159     !threeBox.style.backgroundImage.includes(array[4].url)) ||
160     (!oneBox.style.backgroundImage.includes(array[4].url) &&
161     twoBox.style.backgroundImage === threeBox.style.backgroundImage) ||
162     (oneBox.style.backgroundImage === threeBox.style.backgroundImage &&
163     !twoBox.style.backgroundImage.includes(array[4].url))
164 ) {
165     winner += 2;
166     record.innerHTML += `<li>¡Dos HORTALIZAS O FRUTAS iguales! Ganas 2
monedas.</li>`;
167 } else if (
168     oneBox.style.backgroundImage === twoBox.style.backgroundImage &&
169     oneBox.style.backgroundImage === threeBox.style.backgroundImage &&
170     twoBox.style.backgroundImage === threeBox.style.backgroundImage
171 ) {
172     winner += 5;
173     record.innerHTML += `<li>¡Tres HORTALIZAS O FRUTAS iguales! Ganas 5
monedas.</li>`;
174 } else if (
175     (oneBox.style.backgroundImage === twoBox.style.backgroundImage &&
176     threeBox.style.backgroundImage.includes(array[4].url)) ||
177     (oneBox.style.backgroundImage.includes(array[4].url) &&
178     twoBox.style.backgroundImage.includes(array[4].url) &&
179     threeBox.style.backgroundImage === twoBox.style.backgroundImage) ||
180     (oneBox.style.backgroundImage.includes(array[4].url) &&
181     twoBox.style.backgroundImage === threeBox.style.backgroundImage) ||
182     (oneBox.style.backgroundImage === threeBox.style.backgroundImage &&
183     twoBox.style.backgroundImage.includes(array[4].url))
184 ) {
185     winner += 3;
186     record.innerHTML += `<li>¡Dos HORTALIZAS O FRUTAS iguales más una
MONEDA! Ganas 3 monedas.</li>`;

```

4. SACAMOS MONEDAS:

Presionamos El botón de “Salir” y nos aparece un “Alert” con el mensaje de cuantas monedas has ganado.



Al dar aceptar se escribe en el bloc de notas “sacas todas las monedas”.

```
47 function handleLeaveButton(ev) {
48     selectCoins.disabled = false;
49     record.innerHTML += `<li>Sacas todas las monedas </li>`;
50     selectCoins.value = winner + parseInt(counter.innerHTML);
51
52     alert("Has ganado un total de:" + winner + "monedas");
53     counter.innerHTML = 0;
54     winner = 0;
55     ev.preventDefault();
56 }
57
58 leaveButton.addEventListener("click", handleLeaveButton);
59
```

Y cuando aceptas el “Alert” esas monedas se suman a la cantidad que aun tenías y se ponen en el input por si quieres seguir jugando solamente tienes que dar al botón Insertar.



5. INTRODUCIMOS 4 MONEDAS ADICIONALES:

Añadimos cuatro monedas más a esas 11:



Y por lo tanto vuelve a aparecer otra vez en el bloc de notas que hemos añadido monedas.

6. HACEMOS 5 TIRADAS ADICCIONALES:

Y por ultimo volvemos a tirar 5 veces.

