Autor: Sergio Rodrigo Cárdenas Rivera.

## PUZZLE – EL CHASKI SIGUE CORRIENDO

Fecha: 13/06/2019

## Problemas que se encontraron en el desarrollo

1. Agregar la tabla de forma dinamica que contiene las imágenes divididas proporcionalmente para mantener la proporción de la imagen.

Para dar solucion a este para dar solución a este problema se utiliza la librería de JQuery que nos facilita enormemente el manejo del DOM dentro del navegador.

Primeramente se agrega al documento html las etuiquets necesarioas para empezar la tabla, para que despues de que se cargue la pagina se pueda realiza el armador automatico.

En las siguientes figuras se pueden apreciar las partes de codigo agregadas y el resultado.

Autor: Sergio Rodrigo Cárdenas Rivera.



## 2. Intercambio de piezas del puzzle y el conteo de pasos para terminar el juego.

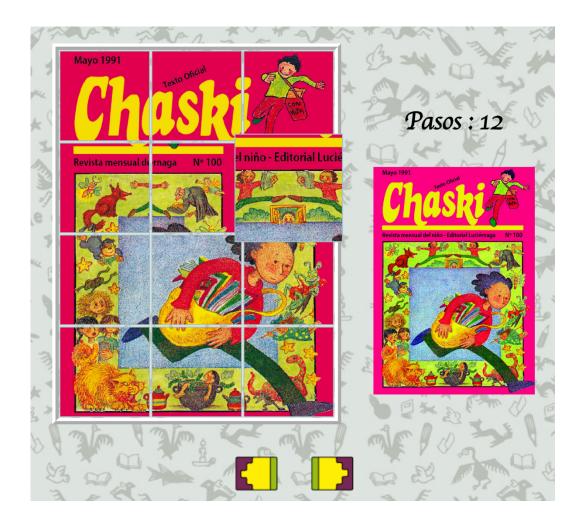
Como no es una tabla agregada desde el código HTML se debe accedera a estos elementos creados por Jquery y para hacer el cambio se controla la presión de l mouse sobre dos elementos a ser intercambiados.

Para determinar si este juego ha terminado se realiza una comparación el "id" de un div y el nombre de la imagen para determinar si este esta en orden y mostrar un mensaje con cuantos pasos fue resuelto el puzzle.

```
function cambiarImagen(){
    }else{
    if (first != null && second != null){
        var aux = document.getElementById(first).style.backgroundImage;
        document.getElementById(first).style.backgroundImage = document.getElementById(second).sty
        document.getElementById(second).style.backgroundImage = aux;
        pasos++;
        mostrarPasos();
        revisaGanador();
        second = null;
```

Autor: Sergio Rodrigo Cárdenas Rivera.

```
function revisaGanador(){
var ans = true;
var casillas = document.getElementsByClassName('casilla');
 for (let i = 0; i < casillas.length; i++) {</pre>
    var id = casillas[i].id;
    var bi = casillas[i].style.backgroundImage.split('/');
    bi = bi[bi.length - 1].split('.')[0];
     if (id === ('b'+bi)){
        ans = ans && true;
     }else{
        ans = ans && false;
 if (ans){
    alert("Acabaste en " + pasos + " pasos!!");
    pasos= 0;
    mostrarPasos();
     indexImage = Math.floor(Math.random() * 4);
    armarTablero();
     setImage();
```



Fecha: 13/06/2019