

## PUZZLE – EL CHASKI SIGUE CORRIENDO

### 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 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 etiquetas necesarias para empezar la tabla, para que después de que se cargue la página se pueda realizar el armado automático.

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

```
<div class="padre">
  <div class="hijo"><table></table></div>
  <div class="hijo">
    <h3 class="pasos">Pasos : 0 </h3>
    
  </div>
</div>
```

```
function armarTablero(){
  pasos = 0;
  var k = 0, clase = 'b';
  $("table").empty();
  for (let i = 0; i < 4; i++) {
    var linea = '<tr>';
    for (let j = 0; j < 3; j++) {
      const element = randomValues[k];
      k++;
      linea += '<td id='+ clase + ' ondragover="event.preventDefault()" ondrop="dropWord(event)"
      linea += ' <div class="casilla" id="'+ clase + k + '" style= "background-image: url(src/
      linea += images[indexImage].src + '/' + element + '.jpg); background-size: cover" draggable=
    }
    linea += '</tr>';
    $("table").append(linea);
    efectoZoom('.casilla');
  }
}
```



## 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 acceder 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(){
    $('table').on('click', '.casilla', function(){
        if (first == null){
            first = $(this).attr('id');
        }else{
            second = $(this).attr('id');
        }
        if (first != null && second != null){
            var aux = document.getElementById(first).style.backgroundImage;
            document.getElementById(first).style.backgroundImage = document.getElementById(second).style.backgroundImage;
            document.getElementById(second).style.backgroundImage = aux;
            pasos++;
            mostrarPasos();
            revisaGanador();
            first = null;
            second = null;
        }
    });
}
```

```
function revisaGanador(){
    var ans = true;
    var casillas = document.getElementsByClassName('casilla');
    for (let i = 0; i < casillas.length; i++) {
        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();
    }
}
```

