

PAC DE DESARROLLO

DISEÑO DE INTERFACES WEB
IONUT FEDERIGA

AL PRINCIPIO DEL PROGRAMA, OCULTAMOS LOS ELEMENTOS QUE NO QUEREMOS QUE SE VEAN. COMO LOS RESULTADOS, EL BOTÓN REINICIAR, ETC.



```
1  $(document).ready(function () {  
2    let coches = [];  
3    //Al principio del programa, ocultamos los  
    elementos que no queremos que se vean. Como  
    los resultados, el botón reiniciar, etc.  
4    $("#pintaCoches").hide();  
5    $("#Reiniciar").hide();  
6    $("#resultado").hide();  
7    $("h2").hide();
```

CON ESTA FUNCIÓN PINTAMOS LOS COCHES



```
1  //Con esta función pintamos los coches
2  function cochesElegidos() {
3      $("#Iniciar").show();
4      $("#Reiniciar").hide();
5      $("#h2").hide();
6      $("#resultado").hide();
7      $("#pintaCoches").empty();
8      $("#resultado").empty();
9      let numero = parseInt($("#numeroCoches").val());
10     coches = [];
11     for (let i = 0; i < numero; i++) {
12         let nImg = i + 1;
13
14         //Guardamos un array con los objetos coche, con los atributos img que será la imagen y velocidad que rellenamos en la función correr
15         coches[i] = {
16             id: i + 1,
17             img: `<img id=${nImg} src='img/car${nImg}.png'>`,
18             velocidad: 0,
19         };
20
21         $("#pintaCoches").append(`<li>${coches[i].img}</li>`);
22     }
23
24     $("#pintaCoches").show();
25 }
```

HACEMOS LA ANIMACIÓN Y GUARDAMOS EN EL ARRAY DE OBJETOS COCHES EL VALOR DEL ATRIBUTO VELOCIDAD



```
1 //Hacemos la animación y guardamos en el array d
  e objetos coches el valor del atributo velocidad
2 function correr() {
3   $("#Iniciar").hide();
4   $("#Reiniciar").show();
5
6   for (let i = 0; i < coches.length; i++) {
7     let vel = Math.random(10) * 3000;
8     coches[i].velocidad = vel;
9     let id = `#${i + 1}`;
10    $(id).animate({ left: "85%" }, vel);
11  }
12
13  //Ordenamos el array con la función sort en
    función de la velocidad. De mayor a menor veloc
    idad
14  coches.sort(function (a, b) {
15    return a.velocidad - b.velocidad;
16  });
17
18  //Al acabar la carrera, mostramos el resulta
    do final llamando a la función crearTablaPosicio
    nes
19  setTimeout(crearTablaPosiciones, 3000);
20 }
```

FUNCIÓN PARA MOSTRAR EL RESULTADO FINAL

```
1 //Función para mostrar el resultado final
2 function crearTablaPosiciones() {
3   for (let i = 0; i < coches.length; i++) {
4     $("#resultado").append(
5       `<div class='tabla'><h3>Posición ${i + 1}</h3>${coches[i].img}</div>`
6     );
7   }
8   $("h2").show();
9   $("#resultado").show();
10 }
11
```

ESTA FUNCIÓN DEVUELVE LOS COCHES A SU POSICIÓN DE SALIDA

```
1 //Esta función devuelve los coches a su posición
  de salida
2 function reiniciar() {
3   $("#Reiniciar").hide();
4   $("#Iniciar").show();
5   $("h2").hide();
6   $("#resultado").hide();
7   $("#resultado").empty();
8   for (let i = 0; i < coches.length; i++) {
9     let id = `#${i + 1}`;
10    $(id).animate({ left: "0" }, 2000);
11  }
12
13  //Reseteo las posiciones del array
14  coches.sort(function (a, b) {
15    return a.id - b.id;
16  });
17 }
```

ESTOS SON LOS EVENTOS DE LA PÁGINA. LES PASAMOS LAS FUNCIONES CORRESPONDIENTES PARA QUE EL JUEGO FUNCIONE



```
1 //Estos son los eventos de la página. Les pasamos las  
  funciones correspondientes para que el juego funcione  
2 $("#numeroCoches").change(cochesElegidos);  
3 $("#Iniciar").click(correr);  
4 $("#Reiniciar").click(reiniciar);  
5 }));
```