**CFGS: DAW**

**MP06: Desarrollo web en entorno cliente**

**UF2: Estructuras definidas por el programador. Objetos**

**NF3: Objetos en JavaScript**

**NF4: Funciones globales del lenguaje**

**Actividad 3: Un Juego en Canvas**

**Objetivos**

* Aprender a gestionar Canvas con JavaScript
* Uso e implementación de Array bidimensionales
* Gestionar errores
* Trabajar con Objetos en JavaScript
* Modificar etiquetas y contenido de HTML con JavaScript

Esta tercera actividad de la UF2, vamos a trabajar con Canvas para programar de forma creativa con JavaScript. Para ello, se va a ofrecer libertad para crear un pequeño juego, con las normas que el alumno elija (un laberinto, un juego de la oca, un Pacman, etc.)

Imagen que contiene Gráfico

Descripción generada automáticamente

Todas las propuestas tendrán que cumplir los siguientes objetivos:

1. Crear un objeto de tipo Canvas y darle un contexto 2D, además de una altura, anchura y color a los elementos. (1,5p)
2. Poder interactuar con el canvas (movimiento mediante teclas, ratón, etc.) (1,5p)
3. Tiene que haber reglas dentro del movimiento (moverse con las teclas, no poder cruzar los muros de un laberinto, que se mueva en un tablero el número de casillas que devuelve el dado, etc. ) (2p)
4. Disponer de unas reglas claras de juego (Si el jugador se mueve hay un enemigo que también hace movimiento, que al comer una ficha esta desaparezca, que cada casilla del tablero tenga unos puntos o normas, etc.) (2p)
5. Incluir imágenes de fondo, imágenes de personaje, etc. (1p)
6. Tener reglas de puntuación (que al comer una ficha se añada un punto al marcador y esta desaparezca, que controle el número de movimientos y penalice los choques, que otorgue o reste puntos según las casillas donde caiga, etc.) (1p)
7. Permiten jugar dos jugadores con el mismo teclado/ratón (1p)

**FORMATO DE ENTREGA.**

Se entregan los documentos HTMl, CSS y JS comprimidos y subidos a Moodle en la fecha de entrega. Un retraso en la entrega respecto a la fecha de subida tendrá penalización en la nota.