

Práctica Funciones. Tema 4

Juego V3

Realiza la versión 3 del juego, que debe hacer lo siguiente:

En lugar de tener un bucle que vaya recorriendo las casillas y preguntando al usuario a ver si acierta, debe haber un botón “Tirar dado”, cada vez que se pulse se debe lanzar un dado de forma aleatoria y mostrar ese dado en el lateral derecho, ver imagen.

The screenshot shows a web application interface for a game. On the left, there is a blue vertical bar. The main area has an orange background. At the top left, there is a form with the following elements: a label 'Número de casillas:' followed by a text input containing '20'; a button 'Iniciar Juego'; a button 'Iniciar Casillas'; a label 'Id usuario:' followed by a text input containing 'pepe'; and a button 'Tirar dado'. In the center, there is a 4x5 grid of 20 squares. The squares alternate between yellow and light blue. The top-right square (row 1, column 4) is yellow and contains the number '0', and it is highlighted with a red dashed border. All other squares contain a question mark '?'. On the right side, there is a cyan vertical bar. At the top of this bar, there is a table with two columns: 'Usuario' and 'Puntuación'. The first row shows 'pepe' and '0'. Below the table is a 3D image of a white die showing four black dots. The bottom of the interface is a light blue horizontal bar.

Observa que al tirar el dado, se resalta la casilla en la que ha caído el usuario, se muestra la puntuación asociada a esa casilla (0 en este caso) y se actualiza la puntuación obtenida en la tabla de la derecha.

Cuando el usuario vuelva a pulsar Tirar dado se repite la operación, quitando el resaltado de la casilla anterior, resaltando la casilla nueva, mostrando y actualizando las puntuaciones. Ver figura después de tres tiradas:

Número de casillas:	20
Iniciar Juego	
Iniciar Casillas	
Id usuario:	pepe
Tirar dado	

Usuario	Puntuación
pepe	5

?	?	?	0	?
?	?	1	?	?
?	?	?	4	?
?	?	?	?	?

Cuando al tirar el dado nos pasemos de la última casilla mostramos un alert indicando en fin del juego

Ojo a las variables globales: En la medida de lo posible debemos usar variables locales a funciones y si es necesario pasar datos de unas funciones a otras hacerlo mediante los parámetros de entrada a la función. Pero en ocasiones puede que determinadas variables sean usadas por varias funciones y tengan sentido para toda la aplicación en general, en ese caso podemos usar funciones globales a todo el programa JavaScript

Parte opcional

Realiza un juego usando todo lo aprendido hasta ahora, puede ser similar o muy diferente al que hemos visto. Se valorará positivamente en función de la originalidad y la complejidad. Por ejemplo, se podría hacer una V4 que en determinadas circunstancias muestre imágenes en lugar de números en las casillas...

