

## Tarea Tema 5 DWECE

Vamos a poner a funcionar nuestro juego. La primera parte de la tarea será:

- Sobre el diseño realizado en la tarea del tema 4 de DIW incluir las fotos realizadas en la tarea 5 de DIW. El diseño del mapa y enemigos deberá implementarse en el objeto literal de la tarea 4 de DWECE (conexiones de las salas del mapa, ruta a imágenes, probabilidades de enemigos, etc.)

Las conexiones de las salas se harán de tal manera que en cada una se dará el valor del id de la sala que tenemos al norte, sur, este y oeste con el valor correspondiente del id del objeto literal de dicha sala. Si no hay salida en una dirección se incluirá un valor de -1, 0 o el que se quiera siempre que no aparezca como valor de id válido.

Una vez implementada esa estructura de datos procederemos a realizar el movimiento por el mapa. En nuestro personaje colocaremos en el valor de sala actual el valor del id de la primera sala de nuestro mapa.

De tal manera que al arrancar el juego este deberá mostrar en el interfaz la imagen de la sala, nombre y descripción de esta.

Una vez hecho esto según el interfaz que se haya diseñado (botones o campo input) se deberá implementar el movimiento del personaje. Cada vez que haga click o introduzca la orden para moverse se deberá cambiar nombre, descripción e imagen de la sala y actualizar en la estructura de datos el valor de la nueva sala.

En la descripción se deberá colocar las posibles salidas de la sala en la que nos encontramos.

Una vez hecho y probado esta parte pasaremos a implementar la aparición de enemigos. Cada vez que nos movemos a una nueva sala según la probabilidad de aparición de enemigos en dicha sala calcularemos si aparece o no. En caso positivo deberemos mostrar un enemigo de forma aleatoria del array de enemigos mostrar su imagen y escribir su nombre y descripción en la zona de mensajes para el usuario.

Para el caso del jefe enemigo pondremos una probabilidad del 2% de aparición de tal manera que al calcular el aleatorio para ver si aparece habrá que comprobar si su valor se encuentra por debajo del 2% para mostrarlo.

La última funcionalidad que vamos a hacer es la búsqueda de oro. En cada sala podremos o bien mediante botón o en el campo input (según se haya hecho el diseño de interfaz) buscar oro de tal forma que se obtendrá un valor aleatorio entre 0 y 10 monedas. Solo se podrá buscar en aquellas salas en las que la probabilidad de que aparezca un monstruo sea mayor que 0.

En todo el código habrá que:

- Utilizar templates
- Los eventos se añaden con `AddEventListener`
- Comentar el código especialmente aquellas partes de algoritmos que seán fundamentales en el funcionamiento de la aplicación

La puntuación será de 8 puntos por la tarea funcionando y 2 puntos por claridad y comentarios en el código.