

Tarea Tema 4

En esta tarea vamos a crear la estructura de datos necesaria para el juego de rol conversacional para el que estamos creando un interfaz en la asignatura de DIW.

Se pide crear un JavaScript en que definamos una estructura de datos basada en un objeto literal **defaultGameState** que tendrá en principio dos propiedades: **player** y **map**.

A su vez player será otro objeto literal que tendrá las siguientes propiedades:

- name: Una cadena
- health: Un entero. Salud del héroe
- strength: Un entero. Fuerza del héroe
- strengthBonus: Un entero. Bono de fuerza por objeto
- defense: Un entero. Defensa del héroe
- defenseBonus: Un entero. Bono de defensa por objeto
- currentRoom: Un entero. Id de la habitación en la que está el héroe
- gold: Un entero. Cantidad de oro que tiene el héroe
- potions: Un entero. P

A su vez la propiedad map será un objeto con dos propiedades: **rooms** y **enemies**.

La propiedad **rooms** será un array de objetos literales de tipo room que tendrán las siguientes propiedades:

- id: Un entero único.
- monsterProb: Un flotante. Indica la probabilidad de que haya monstruos en la sala.
- isShop: un booleano. Indica si la sala es una tienda.
- name: Una cadena
- description: Una cadena
- north: Un entero. Id de la sala que se encuentra al norte
- south: Un entero. Id de la sala que se encuentra al sur
- west: Un entero. Id de la sala que se encuentra al oeste
- east: Un entero. Id de la sala que se encuentra al este
- img: Una cadena. Nombre de la imagen relacionada con la sala

A su vez el objeto literal **enemies** será un array de objetos literales de tipo enemy que tendrán las siguientes propiedades:

- name: Una cadena
- isBoss: Un booleano. Indica si el enemigo es un jefe.

- description: Una cadena
- health: Un entero. Salud del enemigo
- strength: un entero. Fuerza del enemigo
- defence: Un entero. Defensa del enemigo
- img: Una cadena. Nombre de la imagen del enemigo.

Se pide crear dicho objeto y rellenarlo con los datos del héroe y al menos 6 salas (Una de ellas será una tienda) y 3 monstruos siendo uno un jefe. Se proporcionan imágenes para dichos elementos.

Una vez tengamos el objeto **defaultGameState** creado vamos a un html que tendrá tres botones: “Muestra héroe”, “Muestra sala” y “Muestra enemigo”. En esos tres botones enlazaremos con el evento onclick tres métodos que mostrarán los datos del héroe y de forma aleatoria una sala y un enemigo respectivamente extraídos del objeto **defaultGameState**. Para mostrar los datos usaremos tres de divs en los que escribiremos en su contenido los datos del héroe, sala y enemigo.

Realizando correctamente hasta este punto se obtendrán 7 puntos. Si está correctamente comentado y claro el código se obtendrá un punto extra hasta el 8.

Para obtener los dos puntos restantes al mostrar la sala y el enemigo se pide tener un elemento de imagen dentro de cada div donde mostramos la información y tendremos que actualizar el fichero que tenga asociado por la imagen de la sala y del enemigo respectivamente.

Este último apartado proporcionará en total 2 puntos. 1 por funcionamiento correcto y otro punto por comentarios y claridad del código.