

Crea un juego online que utilice los siguientes elementos:

- Animaciones que incluyan como mínimo dos de las tres categorías de funciones que se indican a continuación:
 - setTimeout y clearTimeout.
 - setInterval y clearInterval.
 - requestAnimationFrame y cancelAnimationFrame.
- Promesas de JavaScript, ya sea con “then” o “async/await”.
- Componentes web de JavaScript. Basta con uno, aunque no tenga funcionalidad. El objetivo mínimo es que el HTML se genere a través del código JavaScript de los componentes.
- Es posible emplear librerías externas que utilicen animaciones o componentes web como jQuery, React, Angular o Vue.js si las conoces.

El juego debe constar de la siguiente estructura:

- Una pantalla inicial con las instrucciones del juego. No hace falta extenderse en esta parte, pero se valorará que sea lo más interactivo posible. Por ejemplo, con menús con categorías, listados con pestañas o botones que muestran u ocultan texto con animaciones o efectos.
- La pantalla principal del juego en la que se muestran varios elementos y el usuario interactúa entre ellos, ya sea mediante el teclado o ratón.
- El juego tiene que mostrar algún mensaje cuando el usuario finaliza indicando si ha habido éxito o no, ya sea en la pantalla principal o en otra diferente.

Ejemplos:

- Juegos de memoria de encontrar parejas o patrones en imágenes. Por ejemplo: <https://www.memo-juegos.com/juegos-de-memoria-online/para-todos/juegos-de-memoria/>
- Juegos infantiles para aprender palabras o números. Por ejemplo: <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/lengua-literatura/vocabulario>
- Juegos de preguntas donde hay que hacer click o teclear la respuesta del usuario. Por ejemplo: <https://view.genial.ly/5e99bca2794b240e24c3a747/interactive-content-boom-review-a21>
- Juegos de escape, donde hay varios elementos en la pantalla que nos pueden proporcionar pistas para resolver una incógnita.
- Se mostrarán en clase prácticas de otros años para proporcionar más ideas.

INSTRUCCIONES:

- La práctica debe realizarse de manera individual y se dedicarán horas en clase para resolver posibles dudas que surjan.
- El contenido a entregar será un archivo comprimido con el contenido de la práctica y con el nombre “NombreApellidoApellido2_Práctica5.zip”. YiyiWang_Práctica5.zip
- Se valorará que el HTML, CSS y JavaScript estén en archivos separados con una nomenclatura similar a la anterior (por ejemplo, PepeGómez_Práctica5.js, etc.)
- La entrega de la práctica debe realizarse por el aula virtual en la tarea asignada.
- No olvides subir el progreso actual a GitHub a modo de seguimiento. Puedes crear una rama específica para la práctica para facilitar la organización del repositorio.