

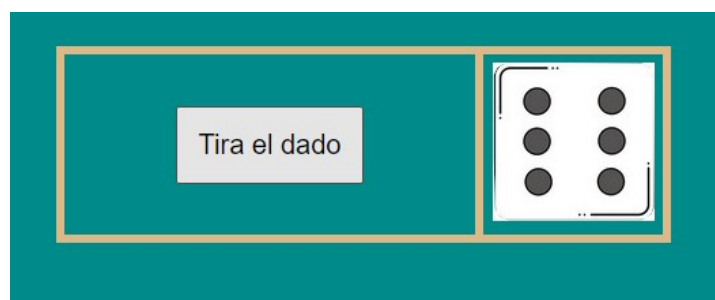
Ejercicio 11: “Tirada de dado automático”

La idea es pinchar un botón y sacar un número aleatorio del 0 a 5 donde salga el número de una cara de un dado:

Al pinchar el botón saldrá la imagen de una cara aleatoriamente:



Si tiro otra vez aleatoriamente saldrá



En este ejercicio vas a buscar las imágenes de dados. Vas a recortarlas o usarlas por separado de todas las posibilidades.

Nos basamos en el ejercicio 6 de HTML. Debes mirarlo para ver como se monta la estructura de las imágenes.

Usaremos funciones matemáticas para crear un número aleatorio entre un intervalo entre 1 y 6: https://www.w3schools.com/js/js_random.asp

¿Cómo encontramos las imágenes?

Hay varias formas. Una es dibujarlas, fotografiar el resultado y recortar mediante un programa de retoque fotográfico cada cara de un dado.

Otra es buscar en internet. Y recortar cada imagen, también con un programa de retoque fotográfico.

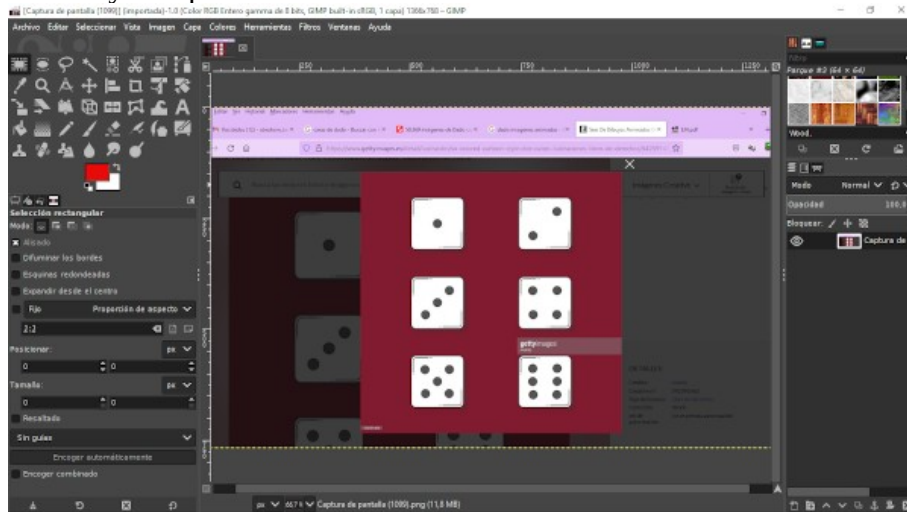
¿Como recortamos cada imagen?

El GIMP, es el programa perfecto y gratuito. Si no lo tienes descárgalo.

Si tienes una foto con todas las caras de un dado, que no es difícil encontrar en internet lo tienes fácil.

Abres y GIMP y cargas la foto. **Archivo** → **Abrir**.

Yo hice un pantallazo y me quedó así:

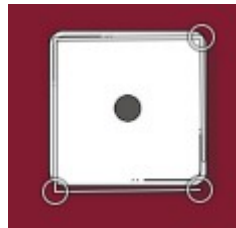


Voy a utilizar la herramienta de lazo (arriba a la izquierda de la pantalla), para recortar cada imagen de número de dado y guardarla por separado, serán las 6 imágenes.

Herramienta de lazo:

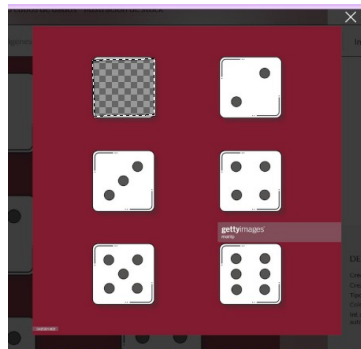


Con el puntero del ratón selecciono todo el contorno del dado a 1. Termino la selección donde he empezado.



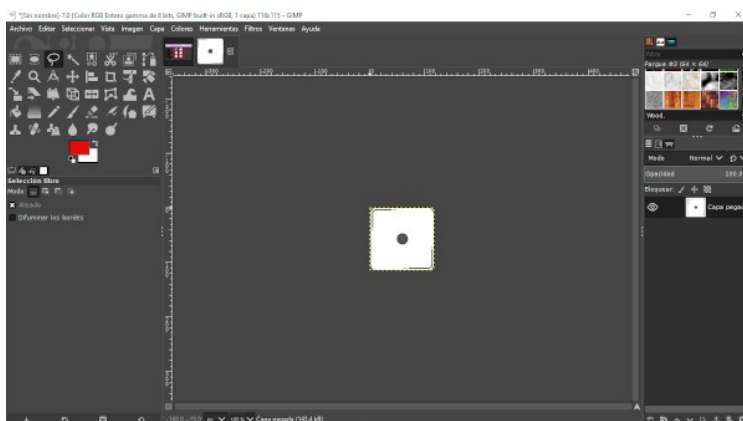
Pinchamos en **Editar** → **Cortar** o **Ctrl + x**

La imagen de los dados queda así porque lo hemos recortado:



Ahora: **Editar** → **Pegar como** → **Imagen nueva**.

Queda así:



Ya tenemos la imagen de una cara del dado, por lo que podemos guardar la imagen.

Para guardarla **Archivo** → **Exportar** → **1.jpg** → **Exportar**.

Ya tienes todos los elementos para pensar como se resuelve el problema.

Ejercicios extra

Ahora a partir del ejercicio que has hecho vas a hacer un juego para 2.

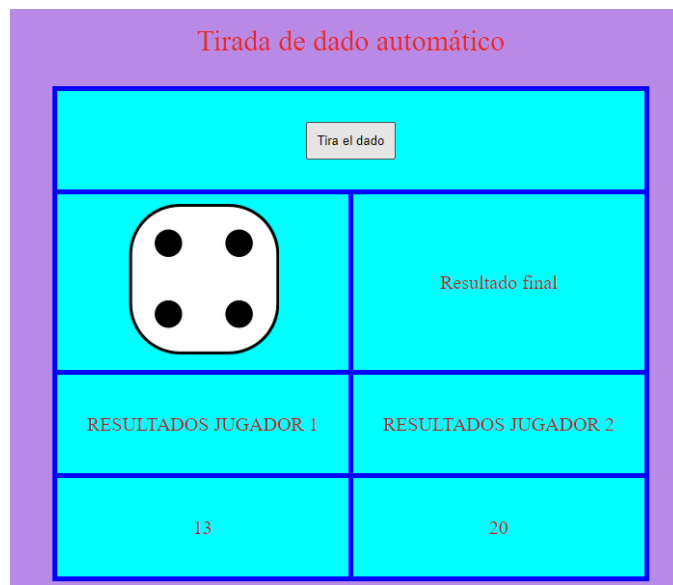
A 5 tiradas. El que saque más puntos de las 5 tiradas gana.

Se tiene que distinguir entre las tiradas del jugador 1 y el jugador 2.

Una opción que ponga nueva partida.

Tirada de dado automático

Tira el dado	
	Jugador 1
RESULTADOS JUGADOR 1	RESULTADOS JUGADOR 2



El JS lo he puesto de la siguiente forma:

```
JS Eljs11.js > Dado
1  let caras= ["1Dado.png","2Dado.png","3Dado.png","4Dado.png","5Dado.png","6Dado.png"];
2  let j1=0,j2=0,r1=0,r2=0;
3  function Dado()
4  {
5  var r=Math.floor(Math.random() *6);
6  if ((j1==0)&&(j2==0)){
7      document.getElementById("res1").innerHTML=" ";
8      document.getElementById("res2").innerHTML=" ";
9      document.getElementById("jugador").innerHTML="Jugador 1";
10 }
11 document.getElementById("cara").src=caras[r]
12     if (j1<=4){
13         r1=r1+r+1;
14         document.getElementById("res1").innerHTML=r1;
15         j1++;
16         if (j1==5) document.getElementById("jugador").innerHTML="Jugador 2";
17     }
18     else {
19         r2=r2+r+1;
20         document.getElementById("res2").innerHTML=r2;
21         j2++;
22         if (j2==5)
23         {
24             j1=0;
25             j2=0;
26             r1=0;
27             r2=0;
28             document.getElementById("jugador").innerHTML="Resultado final";
29         }
30     }
31 }
32
```