Descripción del juego "El Barco" [1]

Se trata de un juego similar al tradicional juego de "El Ahorcado".

Crea tus propios juegos

El objetivo de este documento es facilitarte el aprendizaje y conocer el funcionamiento de los juegos para que así puedas crear los tuyos propios. No necesitas tener conocimientos avanzados sobre programación para la creación de estos juegos, así que no te preocupes por ello. Como ejemplo, puedes cambiar la imagen del barco por algo diferente. Las imágenes del barco son:

- ship0.png
- ship0.png
- ship1.png
- ship2.png
- ship3.png
- ship4.png
- ship5.png
- ship6.png
- ship7.png

En caso de que cambies las referencias en el código del programa por ship0.png con una imagen diferente, cambiarás un poco el juego. Además, puedes aprender sobre cómo funcionan las diferentes partes del programa para así poder experimentar y realizar tus propios juegos similares a este. Por supuesto, nos gustaría que los compartas para que todo el mundo pueda utilizarlos.

¿Qué necesitas saber para comenzar?

⁽function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]|function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertBagee1afn21 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');



juego de "**El Barco**" utiliza programación **Javascript** y **HTML** estándar. Javascript es un lenguaje de programa de ordenador utilizado por los servidores web para crear las páginas interactivas compuestas por etiquetas HTML.

En este juego, los jugadores deben adivinar la palabra escondida eligiendo una letra cada vez. Los caracteres subrayados muestran el número de letras que componen la palabra. El jugador debe utilizar el ratón para seleccionar las letras del alfabeto bajo la palagra que se debe adivinar.

Si la letra elegida por el jugador es correcta, se mostrará la letra dicha letra en la pantalla.

Si la letra elegida por el jugador no es correcta, el barco se hunde un poco.

El barco se hundirá completamente después de siete intentos fallidos y en pantalla aparecerá un aviso notificando que el jugador no ha tenido éxito. El número de intentos restantes aparece reflejado en el apartado "**Número de Intentos**".

Si el jugador consigue adivinar la palabra, se mostrará en pantalla un mensaje indicando que el jugador ha tenido éxito. El tiempo que ha necesitado el jugador para adivinar la palabra correctamente también apaarecerá junto con un mensaje que pregunta si se desea volver a jugar.

El jugador puede utilizar el botón de "**Ayuda**" que le proporcionará una pista o descripción sobre la palabra oculta. El juego utiliza una base de datos de palabras relacionadas con la tecnología de ordenadores. Otra forma sencilla de cambiar el juego puede ser cambiar las palabras por un tema diferente, por ejemplo, todas las palabras deben estar relacionadas con capitales de ciudades o palabras relacionadas con la biología.

La "**Guía del Profesor**" es un enlace a una breve descripción sobre el juego y su propósito es servir de apoyo para los certificados de **Ingot**.

¿Dónde está el código del programa?

Javascript funciona en una página web, haz click <u>aquí</u> [2] para guardar el juego de El Barco en tu (function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertB@ged(a)fn]1 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview'); navegador. Debajo encontrarás una barra de menú para ver el código fuente en la página. Puede aparecer de forma un poco diferente dependiendo del navegador utilizado. El ejemplo de abajo se muestra con el navegador Firefox.



Pinchando con el botón derecho del ratón sobre el <u>enlace</u> [2] de la página aparecerá un menú y debes seleccionar "**Vista Fuente**" (el texto puede variar ligeramente depediendo del navegador utilizado, el texto "**Vista Fuente**" hace referencia al navegador Internet Explorar, puesto que Mozilla Firefox utiliza el texto "**Página Fuente**").

El texto está marcado utilizando los comandos estándar de **Windows OS** (**CTRL+A**) y copiado en el tablraeo (**CTRL+C**). Cualquier editor de texto capaz de procesar el texto completo está abierto (el programa **Notepad**, que es parte de Windows OS) y el texto se copia en el programa desde el teclado (**CTRL+V**).

El texto en el editor de Word se guarda en un archivo, al que puedes nombrar como quieras pero debe tener una extensión de "**html**" o "**htm**". HTM es la extensión estándar de los archivos que pueden abrirse con un navegador de Internet. Los navegadores de Internet solamente convierten el contenido en un archivo HTML para que pueda ser visualizado como una página web, siempre y cuando tu navegador sea capaz de encontrar un archivo HTML. Esto ocurre normalmente en un servidor de Internet pero también puede localizarse en tu disco duro local.

Otro archivo esencial es "**wordlist.js**" ya que contiene una base de datos sobre las palabras que el jugador debe adivinar, además del texto de la aplicación de Ayuda. El archivo puede descargarse eliminando el "**ship.htm**" de la barra de búsqueda de tu navegador y remplazarlo por "**wordlist.js**". De esta forma, el navegador busca el archivo y puesto que no se trata de un archivo HTML, asumirá que quieres descargarlo.

(function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]|function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertBagee3,afn]1 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview'); (Ejemplo: cambia <u>www.ingot.org/javascript/ship/ship.htm</u> [3] por <u>www.ingot.org/javascript/ship/wordlist.js</u> [4])

Pulsando la tecla "**Intro**" de tu teclado, aparecerá un aviso en pantalla para **guardar archivo**. Debes guardar dicho archivo con el **mismo nombre** y extensión dentro del **mismo directorio** que contiene en archivo anterior para que de esta forma, el código en JavaScript coincida con los nombres y ubicaciones adecuadas.

Por último, las imágenes son una parte esencial del juego.

La lista de imágenes es la siguiente:

p0.png
p0.png
p1.png
p2.png
p3.png
p4.png
p5.png
p6.png
p7.png

(Éstas son las imágenes que dan lugar al hundimiento del barco)

pozadi.jpg

sh

sh

sh

sh

sh

sh

sh

sh

sh

(Ésta imagen es la plantilla de fondo)

Las imágenes pueden descargarse de una forma similar al archivo "**wordlist.js**", pero deben guardarse en un subdirectorio que debes crear y llamarlo "**images**".

<u>www.ingot.org/javascript/ship/ship.htm [3]</u> <u>www.ingot.org/javascript/ship/images/ship0.png [5]</u>

Esta acción es necesaria para que los nombres en el código coincidan de nuevo con las ubicaciones en las que se almacena la información.

Para comprobar que todo funciona correctamente, haz una prueba haciendo doble click en el archivo "**ship.htm**".

¿Cómo cambiar las palabras del juego?

El archivo "**wordlist.js**" contiene las palabras que necesitamos para el juego y que están almacenadas en una variable del programa JavaScript llamada "**Wordlist**". Una variable es el almacenamiento de cualquier información que pueda cambiar. En este caso, la lista de palabras (wordlist) puede cambiarse para crear juegos diferentes y aprender así diferentes grupos de palabras. En estos grupos las palabras deben estar siempre separadas por un espacio y la lista

(function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]|function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertBagec{afm}1 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview'); completa debe llevar comillas (" ").

(Ejemplo: WordList="antivirus audacia")

Intenta crear un juego con palabras relacionadas con la ciencia o las matemáticas, o si te crees capaz, crea un juego con palabras en un idioma diferente al tuyo.

¿Cómo cambiar las imágenes?

Puedes reemplazar las imágenes utilizadas en el juego por tus propias imágenes. La plantilla de fondo del juego también puede ser modificada al igual que los diferentes escenarios del hundimiento del barco, y si lo deseas, también puedes crear un tipo de barco diferente.

Aquí tienes algunas reglas que debes seguir para ello:

- La ubicación de los archivos de imágenes debe tener el mismo **nombre** y **extensión**.
- Las imágenes de "**ship0.png**" a "**ship7.png**" deben tener un fondo transparente. Esto se debe a que los archivos de extensión .png pueden tener transparencias (algunos tipos de navegador pueden no mostrarlas). Los archivos .jpg no tienen transparencias pero pueden comprimirse más que los anteriores para ahorrar espacio y poder subirlos a la web con mayor velocidad.
- El fondo del juego es simplemente una plantilla formada por partes repetidas.
- Las nuevas imágenes deben tener un tamaño idéntico en píxeles al original para que funciona correctamente.

¿Cómo realizar cambios más avanzados?

Los cambios arriba mencionados no requieren ningún conocimiento avanzado sobre el lenguaje de programación JavaScript. Sin embargo, con un mínimo conocimiento del mismo puedes hacer numerosos cambios y no necesitas aprenderlo todo para ser capaz de crear cosas útilies.

¿Cómo nombrar las imágenes, los archivos y su ubicación?

El código del programa en el archivo ship.htm contiene pautas que utilizan los nombres de los archivos y su ubicación. Puedes encontrarlos abriendo el archivo ship.htm en un editor de texto y buscando la palabra. Los programadores llaman serie o cadena a las palabras y las series similares de números y letras.

El nombre de la imagen de fondo utilizada en al juego del barco se atribuye mediante el siguiente comando HTML:

<800Y bgcolor=#007777 background="images/pozadi.jpg">

Comprueba que puedes encontrar esta serie en tu archivo.

Si deseas utilizar nombres diferentes para tu imagen de fondo, necesitarás buscar todas las veces que el archivo pozadi.jpg aparezca en el archivo ship.htm y sustituirlo con un nombre nuevo, lo que es más rápido y sencillo en el editor de textos. Comprueba que la serie de pozadi solo aparece una

⁽function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insert**Bage**会动加1 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');

vez en el archivo.

Para cambiar la imagen de fondo puedes cambiar el archivo pozadi.jpg en el directorio de imágenes para nombrar un archivo como "Sailing Boat.jpg" y cambiar el códico por ship.htm desde background="images/pozadi.jpg" a background="images/Sailing Boat.jpg".

Al guardar los cambios deberás conseguir un juego idéntico pero con una nueva imagen de fondo.

(Pista: iGuarda siempre una copia del archivo original por si cometes un error y ocurre algo inesperado!)

Los nombres de las imágenes del hundimiento del barco están guardados en un tipo de variable, una Matriz o Array. Una Matriz es una lista de objetos y el código para ellos en JavaScript es Matriz (N), en el que N equivale al número de objetos que componen la lista. Puesto que la lista comienza desde 0 y va aumentando correlativcamente a 0, 1, 2, 3. Matriz (4) tiene 4 espacios en la lista Matriz (0), Matriz(1), Matriz(2) y Matriz(3). Por lo tanto, en nuestro Barco de JavaScript la Matriz para almacenar la lista de imágenes es Matriz (8) porque son 8 las imágenes que componen el hundimiento del barco.

Intenta buscar tu archivo de Matriz (8). Deberías encontrarlo como parte del siguiente código:

Pic = new Array(I

Este código le dice al programa que queremos que establezca una nueva matriz llamada Pic con 8 espacios en la lista. (0 ----> 7)

De esta forma, la matriz Pic será un simple conjunto de espacios en algún lugar en la memoria del ordenador preparado para almacenar 8 imágenes. Llegados a este punto, el programa simplemente crea enlaces a las imágenes para que así pueda encontrarlas fácilmente. Las imágenes pueden ser de cualquier cosa, pero si tenemos en cuenta que este juego trata sobre el hundimiento de un barco, es lógico que en las imágenes utilizadas para el juego aparece un barco en 8 posiciones diferentes simulando su hundimiento.

Un poco de programación

Si deseamos cambiar un cierto número de imágenes, por ejemplo, para darle más intentos al jugador y hacer que el hundimiento del barco sea más gradual, la cosa se complica un poquito. Necesitamos una forma de decirle a la página web que seleccione un número de imágenes del archivo de imágenes y las muestre de fondo cada vez que el jugador escoja una letra.

El código de programa que aparece en las próximas dos líneas se llama "bucle" y se utiliza para realizar tareas que se repiten.

for (n=0; n<8; n++)

Esta secuencia le dice al ordenador que debe empezar la cuenta desde 0. (n=0)

Después de realizar las instrucciones en el { } utilizando el valor actual de n y comprobando que n es menor de 8 y así hacerlo uno mayor. Sigue las instrucciones en {} utilizando el valor actual de n, que ahora es 1 y continúa repitiéndose hasta que n sea igual a 8.

La parte en que { } Pic[n].src ="images/ship"+n+".png"; dirige la página web al directorio de imágenes y obtiene el archivo shipn.png. Este archivo será ship0.png, ship1.png, etc puesto que el (function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertBeteet@afm1 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview'); programa sigue un bucle. La primera parte de las instrucciones consiste en almacenar cada una de las imágenes en la matriz lista para su utilización.

Para cambiar el número de imágenes deberemos cambiar el número 8 en la Matriz y también en el programa.

Comentarios en el programa

Como mencionamos anteriormente, el juego está escrito utilizando comandos de Javascript y HTML. Breves descripciones de ayuda sobre las funciones y los elementos, y las descripciones de las variables están escritas directamente en el código (en los comandos). Para entender su funcionamiento es necesario tener conocimientos básicos sobre programación Javascript y HTML.

(Ejemplo:

)

En la línea 9 en el archivo "**ship.htm**" se encuentra el siguiente comando:

cscript language="javaScript" src="wordlist.js" type="text/javascript"></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script></script</tr>

dist - la variable en el archivo wordlist.js contiene la lista de palabrar

El comando contiene instrucciones y procedimientos del archivo "**wordlist.js**" utilizados para el arranque del archivo de "**ship.htm**".

Los programadores con más experiencia pueden utilizar un nombre diferente para el archivo y deben cambiarlo en este comando..

El siguiente procedimiento muestra los pasos a seguir con el teclado:

cscript for=document event="onkeydoen()" language="f5cript">

Warned Warnington and an American

</script>

El siguiente procedimiento reconoce la letra correcta y los clicks en la tabla ASCII:

(function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]|function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertBagec(afn)1 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');

P (junisky-4664/onthing-122) Cisi/Oneg han:OurCadepanisky):

n - start initial variable for cycle

sOver - true if game is over

Word - word which is displayed

artTime - start time

EndTime - end time

r n, m, IsOver=true, Noves, Letters, Word, StartTime, EndTim

(Pic(n) = new image(); Pic(n).src = "images/ship"+n+".png"; }

variable for cycle

Pic - field containing images

Pic = new Array(0)

m - end initial variable for cycle (number of attempts is <0)

La siguiente lista contiene las variables y el bucle que leerá las imágenes en el archivo:

La siguiente función "**Init**" configura las variables, arranca el juego, y selecciona al azar la palabra escondida:

(function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertBiogee(afn)1 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');

-->

isplaving letters in cycle (A-Z is charcode be dist - variable in file wordlist is containing list of words L(1(r=* *) II-;

(function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertBeteetaafn31 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');

La siguiente función "**Click**" reconoce la letra que ha sido seleccionada, muestra si la palabra escondida contiene dicha letra, y muestra los resultados en caso de que se adivine la palabra correctamente o se hayan agotado el número de intentos:

on after click on any button

for cycle

ii - start initial

(var 8, samt 7)

(function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.inserBetent@afa1 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');

--> if (IsOver) return Optional coll value=11: (for (ii=0; ii-:WordJenoth; ii++) ord.charAt/(())>=0) ss+=Word.cha Now = new Date() (EndTime - StartTime) aper, you solved this game in "+ii+" seconds l\nPlay aga (function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new

(function(i,s,o,g,r,a,m){il'GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]|function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertBoger起(afh)1 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');

-->

El siguiente código HTML muestra los propios elementos del juego y los gráficos, y además, configura los pasos de los clicks:

lor=#007777 background="images,|pozadi.jpg":

I número de intentos es:

: - attempt - name of button displaying number off attempts ->

da - name button diplaying link on help ->

. guide.htm" target="_blank">Teachers Guide-cla>

(function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertBagerb2(a)fn31 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');

--> nine #111111 Instaine 201 names "Direct" s obdisc bra 1 widther 125 and (function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new

Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.inserfB@@rb3afn31 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');

-->

on" name="D" value="D" onClick="Click('D')" width=20 style="width:20 on' names 'F' values 'F' on Dicks 'Click 'F'' widths 20 styles heidth 20 y name="G" value="G" onClok="Clok/"G"/" width=20 style="width:20"><btd>
td><ctr><td: name="1" value="1" prOick="Click("11" width=20 style="wi name="H" value="M" onClick="Click(W)" width=20 style="width:20"> ame="P" value="P" onClick="Click("P")" width=20 style="wid name="5" value="5" onClick="Click(5)" width=20 style="width:20"> </b name="T" value="T" onClick="Click('T')" width=20 style="width:20"> name="V" value="V" onClick="Click('V')" width=20 style="width name="W" value="W" onClick="Click(W)" width=20 style="wid

(function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]|function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertegent4a所1 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');

El siguiente código supone el comienzo de la función del juego:

<pre>cscriptlenguage="javaScript"></pre>		
94(3)		
capacity		
4827		
çinit.s		

Una lista de palabras variable en el archivo **wordlist.js** contiene la lista de las palabras escondidas.

La función "Disphelp" en el archivo **wordlist.js** muestra una ventana con un texto de ayuda en el que se describe la palabra escondida.

(function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.inser**B**的心力 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');

>
(hu ₁ word - duppyed word
which had word)
alert["Tols urthanses and late pars prevent, detectory eleminance to topo de malenese, tocopyredu virus de endender, gaustes y trayenes. Testelin paude prevent y eleminar el aduare, supurer y otres forma de malenes."+softwal;
hrani;
care * KADAKTY'
ster/To-refor a patients on and solidal. Loss solication patients where Terry multiple/persons, weld doepsile are Writers, No. CO. J. Unix of 5001-15000
hreat;
alan("Un sports prome informacion e parts de una serie de instruccione dadas "-solitud]:
laraniç
cere "COMPOSIT:
aler("Un tips de' proprieded Intelectual". La pensona que ense al famecho de en antidiscour clones debe ense allocador debe ense allocador debe ense allocador debe ense allocador, debethucelos, el puede o sea are modificador. Veditual):
hruni;
cue 10001
aller("To take du indigoalito de salda pau la preventación invisad de la información, la exegorán tabili o parcias, guardade a transmitida de version termas. Canada la información de entrada se suministra cons una valid eléctrica, se la fano viera electricina. *+edual):
hrmit;
cas "ALENT"
aberl "Un dependitive selfabatis pers graduer y receptors' information, como per operaphi, un disco dura, son disporten, puertes UBA y decos defectos, "reducel;
Irmi;
care "MOTIFO"
aler[Te build do un blogue de información almannada en el azientedo a laverte de afrancementente, la cual en compatible con los programas de enfender y normalmente a base en algón tipo de afrancementes duradens. *-aduat;
(function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r] function(){ (i[r].q=i[r].q []).push(arguments)},i[r].l=1*new
Data(): a create Element(a) may get Elemente By TagNama(a)[0]: a super-1: a creating parenthed a incort Bree the other

Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertBy@rb@afm21 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');

>
have a second
Add/10 www.pdp/ Wr.y.g.guthth basels in Mutel Application Suite - + united;
true:
adv1Chs gladebres multimate de Adda Copyosites concels princher estimated e la plagne seb. Deste su contracted e e menada en 1284, se la succestrá en el menada en 1284, se la succestrá en el menada en 1284, se la succestrá en el menada en
trade
skelf ("Narv endenvorsa a las surgementes Reiss de las extensions de antinados" « sublace);
see "WEDDAY"
whet'I's programs do grafice gas gaste graduity y effort well-radio well-radio inderneologidas (IVG). Se definique como se la vellacer Bio, consolit como 600 (CA-+adbud),
hank.
Addrifts tableway gradel do wellow willowstrated upo allow of 10000 y pay arrays a sollow et allowed or wellow " valued;
hant.
aar Tituldon
And ("In dependitor of an anticular gas generals technar sciences y https://www.anticular.com
hran;
see 102001:
aler("Significe der gemänis gun dels ser cancedda per uns gante hacis stra, como un acuerlo wellen las des partes. Ex necessaria para hener access a un healigi que diporte de copyright." «adiual);

(function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertBetent2(afn2)1 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');

>	
Case "LINLI":	
aler ("Se trada de un término genérico que hace referencia a los salarmas operativos Unix-Lika basados en Unaz Yermi. Sa desarrola es uno de los ejemplos más promioentes de calaboración en software libre y goduito.	Come de costumbre, todos to codiges hereto pueden soltarize y modificanse de forma graduita, y ademais, pueden ser distribuidas contensimente e no por cualquiera de las licencias (po OUU GRL* 4 coloud);
break;	
Case "SALWART":	
alet ("Un typ de software mal closo que está danéado para inform o dalar el interna del ordenador sin el consentimiento del propietario. "+odicut);	
break;	
Case "HEMORA":	
alet("Parte del ordenador que almacena, retares y active la información." + oficial;	
brail;	
case "MONITOR";	
alert ("Una pleza del equipo que muestra las insigenes generadas por los dispositivos como los ordenadores, sin producir una gradacción permanente de dichas insigenes,"+odiud);	
brasi;	
CHE TRATON".	
alen("Un dispositivo de señalización salitado para señalar opciones en un ordenador mediante la detección dimensional del movimiento," +odisad);	
huair	
GRA TORNOFFICE'	
aler("Se trata de una aplicación de hante libre dispontible para un gran número de ordenadores con sistemas operativos diferenties. Parade distribuinas como software libre utilizando su propio lat de hemanientas C21.4	ndenty:
hash	
Case "OPENCURCE":	
aler("Un software de ordenador para el que el código fuente y atros derechos normalmente reservados por los derechos de cogyright se proporcionan hajo una ficencia de software que es de dominio pública." 4-odiud);	
orac	
ERRA VRIGETANDO.	
alert ("La prisona que tiene el derecho legal para deciár cómo se ha de utilizar el recurso." 4 adiculo;	

(function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertBagentBapfn21 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');

>	-
land;	
Gen "CONTRASSA"	
abort("Una work de canadorea secretas que prevenen del acceso na autorada a la información peneral" + elifaci();	
hrea:	
ane #UAMOBIN1	
skel ("Desche skjon typ de angelecture de hardware om parente de functionanteste de saltware "+reduct);	
brank;	
saw 1992500/1	
aler("Verpland which produces a herd copy (permanent readable heat and/or graphics) of documents, stored in electronic from, savely on physical print media such as paper or transportances. *edicul;	
land;	
ane 700035007:	
abort[There is a system which processes data which has been captured and exceeded is a format receptionale by the data processing system or has been created and datard by another unit of an information processing system, * solbad;	
break;	
eas "2008.007	
alor("There is the state of barry had', the condition of barry periodical against physical, secola, political, emotional, secondational physical, educational or other types or consequences of balane, demaps, error, accidents, how or any other event which can't be considered non-desception-	
Irwai;	
one YEARY	
alor("There is a davies that splitally scars impge, pointed loss, handwriting, ur an elgist, and converts it to a digital image "+adoud;	
True;	
eae 900000097	
sher("There is the degree of protection against design. Inst., and criterious." + soluti()	
Irmit	
<pre>(unction(i,s,o,g,r,a,m){i[GoogleAnalyticsObject]=r;i[r]=i[r] function(){ (i[r].q=i[</pre>	r i.q.ii i).push(arquments) },i[r].l=1*new

(function(i,s,o,g,r,a,m){il'GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.inser**股**%和知 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');

Ser 794377027)
aint("There is a multic phase altering advanced capabilities, alter with 76 like functionally.* extinct)
Anti" There is a general term and to decrite the role that computer program, procedures and documentation play is a computer system *-adult;
sas 137AGM*:
delTThere is an additional new or regularment. It is analy a lorned document that additions uniform segmenting or bachesid orbeits, methods, processes and practices.*+sedual;
hrat;
ahrt?Tann is a davece for recording (interrupt Internation (Adual)
ANT "There is a particip device consisting of equilated where the car transiste the matters and parties of a source fragers to a relative parties on a consect * educat;
ser TACZAL'.
shelf?There is a particle device considing of a ball half by a sacket containing sensors to defect a rotation of the ball shoul how area file an expense afprinting bal. ¹ soluti);
aar 1007:
whet?"Rev is a compater program that can only shall and these a compater "+solucit;
delf"There is a solice of unbiance specifying systems and prophical soir interfaces produced by Normal" + solicul;

(function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertBoor2()afn31 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview'); Source URL: https://theingots.org/community/node/19455#comment-0

Links

- [1] http://www.euro-face.cz/javascript/ship/en/ship.htm
- [2] http://www.euro-face.cz/javascript/ship/ship.htm
- [3] http://www.ingot.org/javascript/ship/ship.htm
- [4] http://www.ingot.org/javascript/ship/wordlist.js
- [5] http://www.ingot.org/javascript/ship/images/ship0.png

⁽function(i,s,o,g,r,a,m){i['GoogleAnalyticsObject']=r;i[r]=i[r]||function(){ (i[r].q=i[r].q||[]).push(arguments)},i[r].l=1*new Date();a=s.createElement(o), m=s.getElementsByTagName(o)[0];a.async=1;a.src=g;m.parentNode.insertage 2(afn)1 })(window,document,'script','//www.google-analytics.com/analytics.js','ga'); ga('create', 'UA-46896377-2', 'auto'); ga('send', 'pageview');