

## Práctica 6: JavaScript

Realiza, al menos, una de las siguientes prácticas:

1. **Calculadora:** Implementa una calculadora con una interfaz gráfica. Cada vez que se presione un botón, se visualizarán los números seleccionados y la operación en pantalla, replicando la funcionalidad de una calculadora real.
2. **Juego 4 en raya:** Desarrolla un juego en JavaScript que simule el clásico "4 en raya". Los jugadores podrán seleccionar columnas para soltar sus fichas, las cuales caerán hasta la celda más baja de esa columna. Los turnos se alternarán entre los jugadores, con fichas de colores diferentes para cada uno.
3. **Juego de encontrar diferencias:** Crea un juego con dos imágenes idénticas, pero con pequeñas diferencias entre ellas. El objetivo del jugador será encontrar y hacer clic en las áreas donde las imágenes difieren. Una vez encontradas todas las diferencias, el juego se completará.
4. **Juego memory:** Implementa un juego de memoria utilizando JavaScript. Se mostrará una cuadrícula de cartas, y al hacer clic en cada una, se revelará su imagen. Todas las cartas tendrán una pareja en el tablero. Si el jugador hace clic en dos cartas que forman pareja, estas se mantendrán visibles. El objetivo es encontrar todas las parejas de cartas.

Puedes añadir, de forma opcional, todas las funcionalidades que consideres al proyecto elegido.