**ProyectoHaskell :: dominoDecimal -> cumpleConTodo -> califHaskell100**

Elaborar un programa en Haskell que permita desarrollar el juego del dominó decimal, puede hacer uso de las librerías de Haskell e implementar módulos para que su código sea más claro.

El programa debe cumplir con las reglas especificadas a continuación:

* Se tienen las 28 fichas representativas del dominó clásico.
* Se juega por dos personas, reparten siete fichas a cada jugador quedando 14 de reserva.
* Inicia el juego el jugador que tenga la ficha 5:5, en caso de no tenerla ninguno de los dos se inicia con una ficha cuyo puntaje sea múltiplo de 5.
* Cuando se ha colocado en el tablero la ficha 5:5 se le pueden empezar a poner fichas por los cuatro lados. Sumando los puntos de los cuatro extremos.
* En caso de que no tenga ninguna ficha para poner, y haya fichas en la reserva, se tomará de la reserva hasta que pueda ponerse una ficha.
* Al poner la ficha se verifica si la suma de los extremos es múltiplo de 5, de ser así se le van sumando los puntos al jugador que puso dicha ficha.
* Tenga en cuenta que al poner fichas dobles se han de sumar los puntos de los dos extremos de la ficha, es decir, la ficha 0:0 vale 0, 1:1 vale 2, 2:2 vale 4, etc.
* El juego termina cuando:
  + Uno de los jugadores termina de colocar todas sus fichas.
  + Ninguno de los jugadores tiene fichas que puedan colocarse para seguir la partida y no hay fichas en la reserva.
* Al terminar el juego al jugador que tiene en ese momento el mayor puntaje se le suman los puntos múltiplo de cinco de las fichas que le quedaron a su retador. Ejemplo: si al retador le quedan las fichas 2:2 y 4:5 dan 13 puntos, se le suman 10 al ganador.
* Al final del juego debe desplegar en pantalla el resultado de la partida, es decir el puntaje de cada jugador y mostrar cómo quedaron las fichas al final de la partida.
* Se asignarán puntos extra a aquél trabajo que permita la interacción al momento del juego, es decir, que se pueda jugar contra su programa. Para ello solo deberá mostrar las fichas que le asigna al jugador e ir mostrando las fichas que hay en los extremos, para permitir al jugador decidir qué ficha poner.