

Ejercicio 1 (6 ptos)

Vives en una ciudad, donde todas las calles están dispuestas en una cuadrícula perfecta.

Llegas unos minutos antes a una cita, así que decides aprovechar la oportunidad para dar un corto paseo.

La ciudad ofrece a sus ciudadanos una aplicación para móviles (en realidad la haremos en JavaScript), generadora de caminatas: cada vez que la ejecutas, proporcionas un número (los minutos que tienes libres) y recibes una secuencia de letras que representan la dirección en la que te debes dirigir durante cada minuto ('n' de norte, 's' de sur, 'o' de oeste, 'e' de este) .

Siempre caminas solo una manzana por cada letra (dirección) y sabes que te lleva un minuto atravesar una manzana de la ciudad.

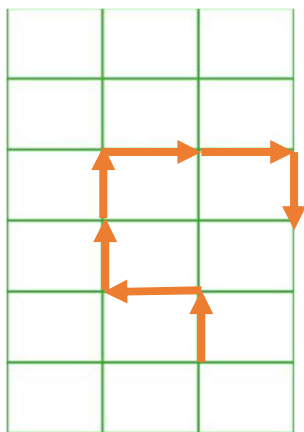
Crea una función tal que, proporcionándole el tiempo del que dispones en minutos, obtenga una **cadena** de letras (tantas como minutos dispongas) que te permitirá pasear y volver al punto inicial exactamente en los minutos introducidos (¡no quieres ni llegar temprano ni retrasarte!).

Nota: siempre recibirás una **matriz** no vacía válida que contiene una secuencia aleatoria de letras de dirección. Por ejemplo ["n", "e", "n", "o", "s", "o", "s", "s", "e", "n"] para diez minutos

La aplicación debe funcionar para tiempos comprendidos entre 6 y 16 minutos

Simula el resultado con una petición de 8 minutos y otra de 12.

En el dibujo adjunto se representa gráficamente la secuencia (no válida) “nonnees”



Calificación (sobre 6 puntos)

- Funcionamiento (2,5 puntos)
- Generación de números aleatorios, redondeo y asignación a punto cardinal (n,s,e,o) y creación de la secuencia (1 pto)
- Funcionamiento de la función (1 pto)
- Bucle hasta obtención de una secuencia correcta (0,5 ptos)
- Utilización de variables, constantes y funciones con camelCase y descriptivas. Comentarios (0,5 ptos)
- Transformación cadena-matriz y aspecto gráfico de la información proporcionada al usuario (0,5 ptos)

