

PROYECTO DE CLASE

PROGRAMACIÓN 3

Nombre del proyecto: Juego Matriz Rusa

El juego consiste en una matriz de números mostrados al usuario, generados de forma predeterminada, todos los números son enteros, el jugador debe ir quitando los números de algunas posiciones hasta que la sumatoria concuerde con los totales en los extremos de la tabla, la suma de cada fila debe coincidir con los totales de fila y los totales de columna debe coincidir con los totales de columna.

	19	16	19	31	12	
24	6	7	8	7	3	24
14	4	4	9	8	2	14
18	9	5	9	9	6	18
20	8	7	6	7	3	20
21	2	9	5	1	7	21
	19	16	19	31	12	

Tablero original

	19	16	19	31	12	
24	6		8	7	3	24
14	4			8	2	14
18	9			9		18
20		7	6	7		20
21		9	5		7	21
	19	16	19	31	12	

Tablero resuelto

En amarillo = Números predefinidos.

En azul = Números predefinidos.

En naranja = números aleatorios al iniciar el juego.

Criterios por seguir:

1. El tablero debe tener un tamaño de 5x5.
2. Los totales de comparación deben estar predefinidos en el juego.
3. Los números y posiciones que resuelven el tablero deben estar preestablecidos, las posiciones que deben estar vacías se llenan al inicio con otros números aleatorios.
4. Debe seleccionarse un set de tableros de forma aleatoria para que el juego sea diferente en cada ejecución.
5. El juego termina solo cuando el usuario completa la tabla para que coincida con los valores de las sumatorias de filas y columnas ya establecidos.
6. Se debe contabilizar la cantidad de intentos en los que el usuario cambio en el tablero hasta finalizar el juego.
7. Al finalizar el juego debe quedar el tablero completo ya resuelto y mostrar el resumen de intentos realizados.