

## REQUIREMENTS

- RF 1.** Crear la matriz con listas enlazadas que represente las columnas y celdas que el usuario desee.
- RF 2.** Generar aleatoriamente tanto los espejos como la posición del espejo según la cantidad que el usuario desee.
- RF 3.** Desplegar la matriz con las respectivas filas y columnas que el usuario haya digitado, además del nickname del usuario en la parte superior y los espejos que falta por encontrar.
- RF 4.** Recorrer la matriz desde la celda que elija el usuario, y según el recorrido correcto teniendo en cuenta la posición de los espejos.
- RF 5.** Desplegar una x si el usuario no acierta la posición de un espejo y su inclinación o desplegar el espejo si el usuario acierta.
- RF 6.** Permitir que el usuario pueda volver al menú sin terminar el juego.
- RF 7.** Calcular el puntaje de juego del usuario y almacenarlo en un árbol binario de búsqueda ordenado por puntaje
- RF 8.** Desplegar todos los puntajes de los diferentes usuarios que han jugado.
- RF 9.** Salir del programa.

