# Ejercicio 1

## Primera versión del buscaminas

<https://www.psicoactiva.com/juegos-inteligencia/buscaminas/>

Obligatorio usar GitHub

## Tareas:

a) El archivo iniciarBuscaminas.js debe tener la siguiente estructura:

* generarTableroJS(){....}
* numeroAleatorio(){....}
* colocarBombasTableroJS(){....}
* dibujarTableroHTML(){....}

b) El archivo jugarBuscaminas.js debe tener la siguiente estructura:

* calcularNumMinas( x , y ){....}

Nota.- Se puede trabajar con un único fichero js

c) Toda la configuración necesaria debe estar especificada en un map: **(optativo)**

{

"TAM\_MAX" : XX ,

"NUM\_BOMBAS" : XX

}

d) Implementar funcionalidad para eventos

* Click Izquierdo -> investigar celda
* En caso de existir mina, finalizar la partida.
* En caso de no existir mina, mostrar el número de minas alrededor.
* Click Derecho -> Colocar Bandera

Cuidado con las corss : google-chrome --args --disable-web-security --user-data-dir="/xxxxxxx/".

## Relación de

* Dificultad: fácil, media, difícil 🡪 número de casillas 🡪 número de minas ( y de banderas de señalización). ¿Utilizar Map con todas las variables?
* Crear tablero setAttribute, classList, appendChild
* Array de base con ceros
* Con número aleatorio cambiar “0” por “1” en base al número de minas
* Mostrar número de minas y número de minas por descubrir
* Analizar casilla cuando se pinche en ella: bomba, bandera o destapado de casillas
* Contador de bombas alrededor de la casilla
* Imprime número de bombas alrededor o destapa las casillas circundantes. Recursividad
* Temporizador
* Borrar tablero
* Generar nueva partida
* Control usuario (local con Storage) ¿Cookies?

# Fecha límite de presentación

24/02/23