

Ejercicio 1 Primera versión del buscaminas

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

Obligatorio usar GitHub

Tareas:

- a) dibujarTableroHTML(){....}
- b) El archivo iniciarBuscaminas.js debe tener la siguiente estructura:
generarTableroJS(){....}
calcularNumMinas(x , y){....} * en función de tamaño y dificultad
numeroAleatorio(){....}
colocarBombasTableroJS(){....}
- c) 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).
- Crear tablero setAttribute, classList, appendChild
- Analizar casilla cuando se pinche en ella: bomba, bandera o destapado de casillas
- Contador de bombas alrededor o destapar las casillas circundantes. Recursividad
- Borrar tablero
- Generar nueva partida