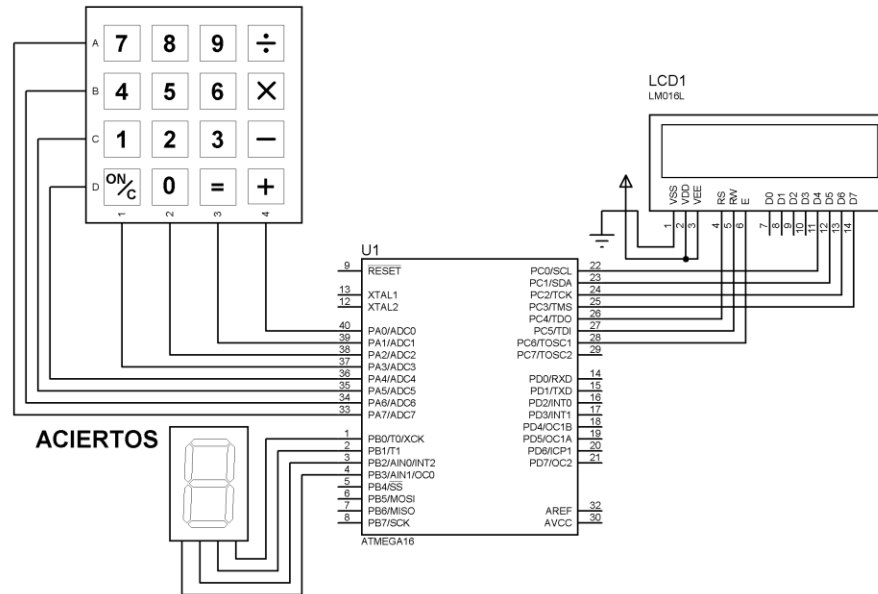


# Práctica 08 – Juego de memoria

Se realizarán las conexiones que se muestran a continuación:



El prototipo funcionando se te entrega junto con esta práctica, tu deberás analizarlo y realizar un proyecto que funcione exactamente igual que el que se te entrega.

Se trata de un “mini juego” que probará al usuario para ver qué tan buena es su memoria. Al comienzo el dispositivo pide un número aleatorio entre 0 y 9 a partir del cual se generarán ese número de “cuadritos” escondidos en diferentes posiciones (fila, columna) (2 filas → de la 0 a la 1, 10 columnas → de la 0 a la 9). El dispositivo mostrará en forma breve estas posiciones al usuario y le dará un número de oportunidades al usuario para ingresar las coordenadas (estas oportunidades siempre serán el doble del número de cuadritos generados).

Es importante validar que en la generación aleatoria de “cuadritos” nunca se repita uno en dos ocasiones durante el mismo juego.

Cuando el usuario introduce un par de coordenadas si estas son correctas lo deberá indicar como acierto, en caso de que no lo sean lo indicará como erróneo. Si el valor introducido está fuera del rango permitido el dispositivo avisará al usuario (pero el intento si cuenta).

Si el valor que el usuario introdujo ya había sido ingresado previamente durante el juego (dentro del rango válido), entonces el dispositivo le avisará que ese valor ya estaba y no lo cuenta como un intento, pero si son fuera del rango válido siempre las considerará como incorrectas (aún cuando se repitan).

Al terminar los intentos, si el usuario no recordó todos los “cuadritos” el dispositivo le indicará que perdió, sin embargo en cualquier momento, si el usuario recordó todos los “cuadritos” aun cuando no se hayan acabado los intentos el dispositivo lo felicitará.