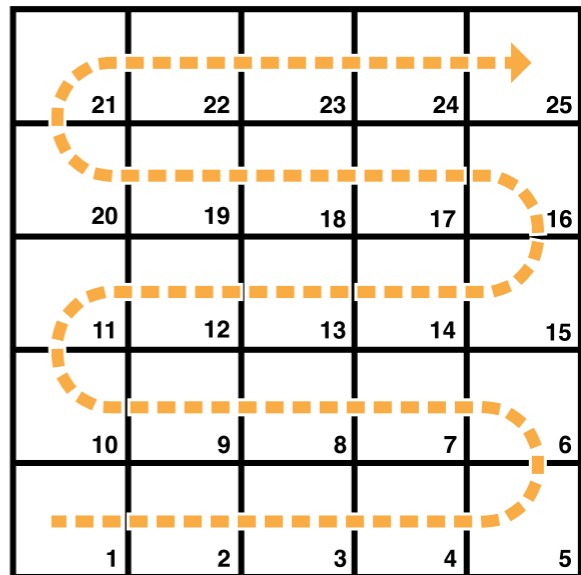
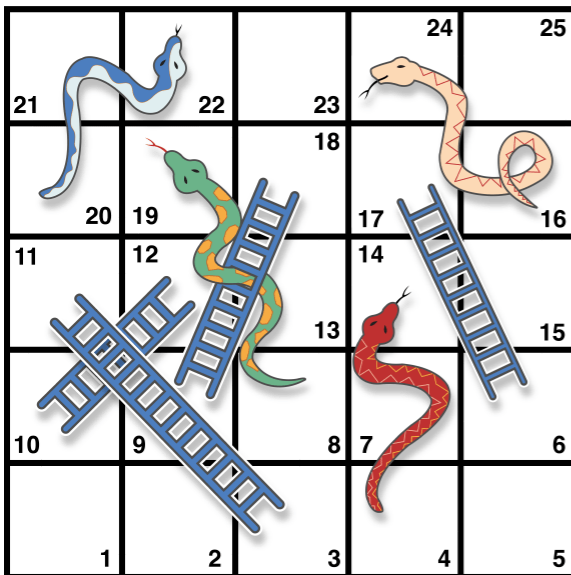


Veevart

Prueba de aptitudes #7

La siguiente es una prueba que tiene como objetivo conocer el nivel de abstracción, lógica, investigación, recursividad y velocidad de aprendizaje del aplicante. La prueba no tiene como objetivo asustarlo, todo lo contrario: está diseñada para medir su nivel de curiosidad y su pasión por la tecnología.

Su objetivo es realizar un juego de escalera, en el lenguaje de su elección, que imprime en consola cada iteración de ejecución. Luego debe implementar el mismo juego en un [playground](#) de Salesforce en el [lenguaje apex](#).



Las reglas del juego son:

- El tablero tiene 25 cuadros, y el objetivo es llegar o superar el cuadro 25
- El cuadro inicial es el 0, el cual se encuentra por fuera del tablero a la izquierda del cuadro 1
- En cada turno usted tira un dado de 6 lados y mueve el número de cuadros siguiendo la línea punteada de la imagen
- Si su turno termina en la parte inferior de una escalera, sube por la escalera
- Si su turno termina en la cabeza de una serpiente, baja por la serpiente
- Recuerde que un dado solo puede caer entre los números 1 a 6

Aclaración

- No debe realizar ninguna interfaz gráfica, solo debe realizar una función que imprime en consola cada iteración del juego
- El juego se ejecuta y el dado es 'arrojado' aleatoriamente para que caiga entre 1 y 6 consecutivamente hasta que el jugador llegue o supere el cuadro 25
- Cada vez que el juego se ejecuta debería caer en casillas diferentes, es decir que es muy poco probable que dos ejecuciones caiga en exactamente las mismas casillas.
- Por la escalera **solo** se asciende, por la serpiente **solo** se desciende.

Ejemplo de impresión en consola

1. Dado arroja 1
2. Jugador avanza a cuadro 1
3. Dado arroja 2
4. Jugador avanza a cuadro 3
5. Jugador sube por escalera al cuadro 11
6. Dado arroja 5
7. Jugador avanza al cuadro 16
8. Dado arroja 4
9. Jugador avanza al cuadro 20
10. Dado arroja 2
11. Jugador avanza al cuadro 22
12. Jugador desciende al cuadro 20
13. Dado arroja 6
14. Jugador supera el cuadro 25
15. Fin

Recuerde

1. Realice el juego que imprime en consola en su lenguaje de preferencia
2. Realizar el juego en Salesforce Apex
3. Documentar el código realizado
4. Enviar código realizado

Bonus

1. Al superar la casilla 25 debe retroceder el número de veces que supera esta, es decir que solo puede terminar el juego si cae exactamente en la casilla 25
2. Agregue la opción de indicar el número de jugadores
3. Agregue la opción para que el tamaño (e.g: 30x30, 40x20) del tablero se pueda indicar antes de iniciar el juego