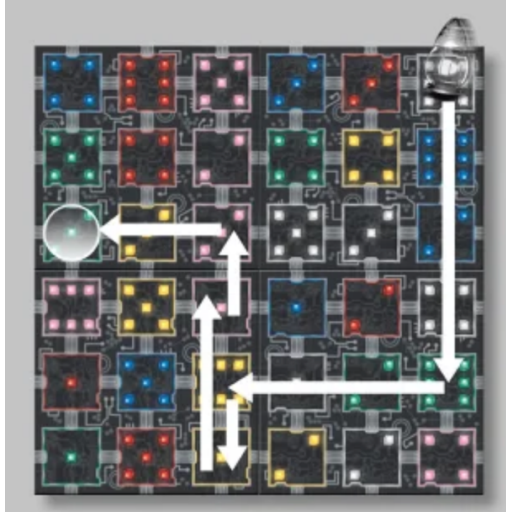




Nos han encargado trasladar un juego de mesa a versión web.

El juego se llama Microrobots y a continuación se exponen sus instrucciones:

- El tablero está formado por 36 casillas dispuestas en 6 filas y 6 columnas.
- Cada casilla tiene un número y un color de manera que no se repite.
- Hay 6 colores y 6 números, o sea las 36 combinaciones diferentes.



- El objetivo del juego es lograr ir de una casilla (inicio) a otra (fin).
- Para ir del inicio al fin podemos hacer tantos movimientos como queramos.
- Los movimientos permitidos solo se pueden hacer en la misma columna o misma fila.
- Para poder hacer un movimiento tienen que coincidir o el mismo color o el mismo número de las casillas inicio y fin (mirar imagen).

Para la resolución de este supuesto tan solo nos quedaremos en la generación del juego y en comprobar que los movimientos son permitidos y válidos:

- Un movimiento está permitido si se hace en la misma columna o fila.
- Un movimiento es válido si es permitido y además coinciden color y/o número.

Disponemos del fichero *enunciado.php* donde está la estructura básica que deberás de completar para la realización de la prueba.

Entregarás el archivo *php* que has confeccionado.



(3,5 puntos) Realiza el tablero.

Debes generar de manera aleatoria la simulación del tablero de 6x6 con los números y colores. Como consejo y pista a seguir empieza generando todas las posibles combinaciones de número+color y luego genera ya el tablero basándote en esas combinaciones (si sigues este consejo: 1,5 puntos combinaciones + 2 puntos tablero).

(1,5 puntos) Dibuja el tablero.

El dibujo del tablero será a modo indicativo como figura en la siguiente imagen:

```
1-RED 5-BLU 2-WHI 4-GRE 3-RED 2-YEL
5-WHI 1-WHI 6-WHI 2-BLU 6-BLU 3-GRE
1-GRE 4-BLU 2-RED 4-YEL 6-BLA 5-BLA
3-WHI 5-YEL 5-GRE 6-RED 6-GRE 1-BLU
1-YEL 3-BLU 4-RED 2-GRE 5-RED 4-WHI
3-BLA 3-YEL 4-BLA 1-BLA 2-BLA 6-YEL
```

(3 puntos) Comprueba una tirada válida.

Al intentar un movimiento de una casilla a otra, comprueba que esta es válida.

(1 punto) Antes de comprobar si es válida indica si la tirada que vas a realizar está permitida o no. Recuerda que es permitida si el movimiento es en la misma fila o columna.

(1 punto) Recoge en un formulario las filas y columnas de las casillas de inicio y fin del movimiento que vas a hacer (4 inputs).

NOTA1: Si no eres capaz de generar las combinaciones y el tablero, utiliza las estructuras dadas *\$combinaciones* y *\$tablero*. No contarás con la puntuación de ese apartado (3,5 puntos).

También puedes utilizarlas y empezar por el resto; si ves que te sobra tiempo, puedes entonces escribir las funciones para generar *\$combinaciones* y *\$tablero*.

NOTA2: Para el tablero, necesitaremos una variable de sesión (está en el fichero *enunciado.php*). Se trata como cualquier variable, la única diferencia es su nomenclatura: `$_SESSION['tablero']`



NOTA 3: A modo de ayuda:

Examen 1a Evaluación

Fila inicio: 1
Columnna inicio: 1
Fila fin: 6
Columnna fin: 6
Prueba

1-RED 5-BLU 2-WHI 4-GRE 3-RED 2-YEL
5-WHI 1-WHI 6-WHI 2-BLU 6-BLU 3-GRE
1-GRE 4-BLU 2-RED 4-YEL 6-BLA 5-BLA
3-WHI 5-YEL 5-GRE 6-RED 6-GRE 1-BLU
1-YEL 3-BLU 4-RED 2-GRE 5-RED 4-WHI
3-BLA 3-YEL 4-BLA 1-BLA 2-BLA 6-YEL

TIRADA NO PERMITIDA

Examen 1a Evaluación

Fila inicio: 1
Columnna inicio: 1
Fila fin: 1
Columnna fin: 6
Prueba

1-RED 5-BLU 2-WHI 4-GRE 3-RED 2-YEL
5-WHI 1-WHI 6-WHI 2-BLU 6-BLU 3-GRE
1-GRE 4-BLU 2-RED 4-YEL 6-BLA 5-BLA
3-WHI 5-YEL 5-GRE 6-RED 6-GRE 1-BLU
1-YEL 3-BLU 4-RED 2-GRE 5-RED 4-WHI
3-BLA 3-YEL 4-BLA 1-BLA 2-BLA 6-YEL

TIRADA PERMITIDA
Tirada NO válida

Examen 1a Evaluación

Fila inicio: 1
Columnna inicio: 1
Fila fin: 1
Columnna fin: 5
Prueba

1-RED 5-BLU 2-WHI 4-GRE 3-RED 2-YEL
5-WHI 1-WHI 6-WHI 2-BLU 6-BLU 3-GRE
1-GRE 4-BLU 2-RED 4-YEL 6-BLA 5-BLA
3-WHI 5-YEL 5-GRE 6-RED 6-GRE 1-BLU
1-YEL 3-BLU 4-RED 2-GRE 5-RED 4-WHI
3-BLA 3-YEL 4-BLA 1-BLA 2-BLA 6-YEL

TIRADA PERMITIDA
Tirada válida