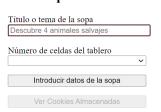
GENERADOR DE SOPAS DE LETRAS

Hacer una aplicación web que permita generar una sopa de letras. Al comenzar la ejecución del programa saldrá en la ventana:

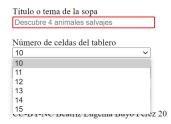
SOPA DE LETRAS

Crear sopa de letras



CC-BY-NC Beatriz Eugenia Buyo Pérez 2020

Inicialmente el nº de celdas del tablero está en blanco pero el programa al comenzar deberá rellenar el select con números del 10 al 15.



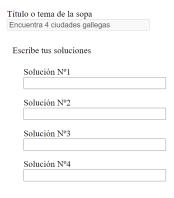
El usuario deberá escribir un título para la sopa de letras que deberá estar formado por una palabra (Encuentra, descubre,...) un número y completar con el tipo de elementos a buscar y elegir el nº de celdas que tendrá el tablero.

En el momento de pulsar el botón Introducir datos de la sopa:

- 1. El programa deberá generar tantas cajas de texto como el número reflejado en el título, las cuales:
 - 1. deberán ir acompañadas de una etiqueta indicando el nº de solución.
 - 2. solo deben admitir letras en minúscula.
 - 3. la longitud máxima del contenido de cada solución no debe sobrepasar el número de celdas del tablero.
- 2. El programa debe generar un tablero de tantas filas y columnas como la indicada en Número de celdas del tablero, las cuales:
 - 1. deben contener una caja de texto donde solo se pueda escribir una letra del abecedario en minúsculas.
 - 2. en dichas cajas de texto se inicializarán con una letra escogida al azar entre todas las letras del abecedario.
- 3. El programa dejará visible la zona donde se encuentra las cajas de texto y el tablero en la que solo estará habilitado inicialmente el botón Comprobar soluciones.

SOPA DE LETRAS

Crear sopa de letras



Escribe las letras de la sopa de letras f m f o g b k a h p С е omolgapñv m I x v q k o w e е С 0 С e ñ y n k i z g s I i z h k m p
a p d u r t m b f q ñ j j d b x Comprobar Soluciones

A partir de aquí el usuario escribirá las soluciones y colocará dichas soluciones en le tablero en cualquier dirección y sentido: de arriba a abajo, de izquierda a derecha, de abajo a arriba, d derecha a izquierda y en diagonal en cualquiera de sus direcciones y sentidos, pudiéndose cruzar varias soluciones por cualquiera de sus letras.

El programa debe permitir:

- 1. Cambiar de una solución a la siguiente pulsando la tecla Intro.
- 2. Seleccionar automáticamente el contenido de una solución cuando el usuario se posiciona en una caja de texto (cuando recibe el foco).
- 3. Para desplazarse por las celdas del tablero se permitirán también el uso de las teclas arriba, abajo, izquierda y derecha.

El botón Comprobar soluciones debe:

1. Comprobar si hay alguna solución en blanco y, si es así, avisar mediante un mensaje y darle el foco a dicha solución.



- ☐ generadorSop × ☐ generadorSop × + Archivo | D:/CURSO... Esta página dice Debe cambiar la solución nº4 Hay una igual en la solución nº3 SO Crear sopa de letras Título o tema de la sopa Encuentra 4 ciudades gallegas Escribe Escribe tus soluciones f Solución Nº1 е lugo 0 Solución Nº2 m ourense 1 Solución Nº3 7 lalin k Solución Nº4 е lalin
- 2. Comprobar si hay alguna solución repetida y, si es así, avisar mediante un mensaje y darle el foco a la solución que está repetida (la 2^a).
- 3. Comprobar si hay alguna celda en blanco en el tablero de letras de la sopa, y Crear sopa de letras si es así, avisar mediante un mensaje y darle el foco a la caja de texto contenida en dicha celda.

Para tener acceso rápido, coloque su

SOPA DE I

Crear sopa de

Título o tema de la sopa Encuentra 4 ciudades ga

Escribe tus soluciones

Solución Nº1

Solución Nº2

Solución Nº3

Solución Nº4

ourense

lalin

vigo

lugo

Esta página dice

: PROBLEMA!

Falta la solución nº 1-> lugo :: PROBLEMA!!

En tu tablero May soluciones repetidas.

Se han encontrado las síguientes repeticiones:

La solución nº 4-> vigo se encontró 2 veces

*Ten en cuenta que las soluciones se buscan en todos los sentidos de

Escribe las letras de la sopa de letras

g g e

n u

p

I x v q

m 0

V х х

i g o g b k a h p

е t s n

k o n e

m

b u

e e f

i z g

g а p

f

е С

I I o h k m p

u

Comprobar Soluciones

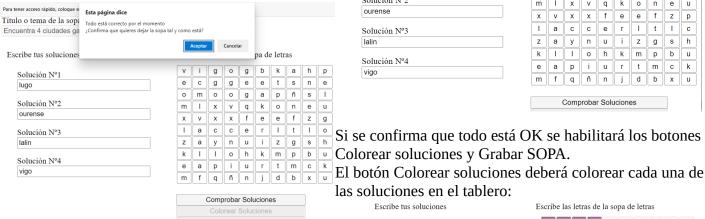
f q ñ n j d b x



Comprobar si encuentra cada una de las soluciones en el tablero en cualquiera de sus direcciones y sentidos:

- 1. avisando con un mensaje si falta alguna solución.
- 2. avisando de que hay alguna solución que ha encontrado más de una vez.

Si se han puesto las soluciones correctamente en el tablero deberá solicitar confirmación mediante un mensaje:



las soluciones en el tablero: Escribe tus soluciones Escribe las letras de la sopa de letras vigogbkahp

Si se pulsa un mensaje y almacena celdas del tablero.

> Esta lugo

	Solución Nº1			9		9		IX.	ч		۲
el botón Grabar SOPA deberá mostrar mediante	lugo	е	С	g	g	е	е	t	S	n	е
		0	m	0	0	g	а	р	ñ	S	-1
	Solución Nº2	m	1	Х	٧	q	k	0	n	е	u
e las coordenadas y orientación de cada solución	ourense	X	٧	Х	Х	f	е	е	f	Z	g
arlo localmente junto con el título, el nº de	Solución Nº3	-1	а	С	С	е	r	T	t	1	0
•	lalin	Z	а	У	n	u	i	Z	g	S	h
tablero y la distribución de las letras en el	C-1	k	1	-	0	h	k	m	р	b	u
	Solución Nº4	е	a	р	i	u	r	t	m	С	k
	vigo	m	f	q	ñ	n	j	d	b	X	u
				_							
página dice						r Solu					
,2,9,2,ourense,7,3,4,lalin,5,0,7,vigo,0,0,0						Soluc		5			
		Grabar SOPA									
Aceptar											