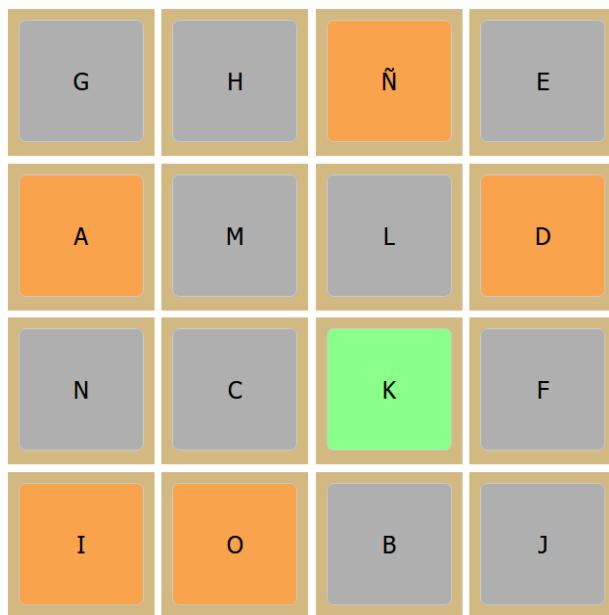


## PROYECTO05\_EVA2: Drag and Drop

Se pide una aplicación que muestre por pantalla una matriz de 4x4 elementos a modo de puzzle. La idea es que estos elementos (por ejemplo, letras) empiecen desordenados y que el usuario pueda irlos ordenando mediante la acción arrastrar/soltar.

### Funcionamiento:

- Al iniciar la aplicación, la matriz aparecerá desordenada.



- Iremos ordenando sus elementos arrastrando y soltando.
- Cambiará el formato de un elemento al ser arrastrado desde su casilla.
- Cambiará el formato de una casilla destino mientras movemos un elemento encima suyo.
- A medida que vayamos ordenando la matriz, las casillas se iluminarán en tres colores posibles:
  - **Verde**: La casilla está en su posición correcta
  - **Naranja**: La casilla está en una posición incorrecta, pero en la fila o columna correcta.
  - **Gris**: La casilla está en una posición, fila y columna incorrecta.
- Los intentos aparecerán en pantalla no pudiendo superar un número determinado de estos. Cuando la matriz esté correctamente ordenada aparecerá un mensaje apropiado indicando el número de intentos que hemos necesitado.

### Indicaciones:

- La elaboración del proyecto tendrá una nota máxima de 8. Su realización con imágenes troceadas (16 imágenes) aumentará 2 puntos dicha nota.
- Para trocear una imagen en un número de piezas podremos usar algún recurso online como <https://pinetools.com/es/partir-imagenes>
- A fin de evitar momentos de desesperación, al pulsar la combinación de teclas **alt+F12** veremos la imagen solucionada en un apartado de la página. Esta se verá a modo de consulta mientras unimos los recortes.

### Salida:

- La matriz ordenada con un mensaje apropiado (no se admitirá un cuadro de diálogo).

### Salida documentada:

- ✓ Es importante la correcta documentación de métodos y líneas de código que se consideren importantes y/o complejas. Usaremos la herramienta JSDOC.
- ✓ Debido a que este proyecto está orientado a la búsqueda de información y posterior implementación del código, se requerirá una correcta explicación de API, objetos y métodos usados.
- ✓ Además, se requerirá un fichero **explicación.md** donde se explique el funcionamiento de la aplicación atendiendo a los métodos empleados, explicándolos de un modo resumido pero claro. Ejemplo:

*Empezamos en la página html index, donde creamos el formulario principal gracias al cual seleccionaremos el fichero con los datos. Le asignamos un listener que pondrá en marcha el resto de la web llamando a la función... la cual muestra... calcula... a través de la función... etc*

### Entrega:

- ☞ Enviar enlace github con el proyecto al usuario **belisoc**. El nombre del proyecto será **PROYECTO05EVA2\_Eventos**
- ☞ MoodleSed.