

EJERCICIO1:

PONER ADORNO:

- Deshabilitar MOVER ÁRBOL.
- Aparecerá una bolita de color aleatorio desde arriba y caerá dentro del Árbol en una posición aleatoria. (Habrá que calcular las posiciones para que caiga dentro)
- Una vez que se haya creado , se incrementará el valor de **Creadas**.
- Habilitar MOVER ÁRBOL

MOVER ÁRBOL:

- Deshabilitar PONER ADORNO
- Se moverá el árbol de izquierda a derecha 4 veces (efecto shake).
- Una vez que termine el shake, se caerán todas las bolas una a una (usando un bucle).
- Para conseguir el efecto de retardo uno a uno habrá que usar la nueva función: **.delay(50*index)** dentro del bucle de caída de todas las bolas
- Una vez que la bola cae, desaparecerá poco a poco, y una vez que desaparezca se eliminará la capa del DOM.
- Una vez que se haya eliminado cada bola, se incrementará el valor de **Eliminadas**.
- Habilitar PONER ADORNO

EJERCICIO 2:

Paleta de Colores

Aparecerá una matriz con casillas en Blanco (contenedor), y abajo dos paleta de colores.

La primera paleta de colores servirá para elegir un color con el que pintar en el lienzo.

Se cambiará el color de las casillas de contenedor al pasar con el ratón por encima.

Y la segunda paleta de colores servirá para elegir un segundo color que podrá usarse para:

1. Intercambiar con los que están en el color de la paleta 1 en el lienzo
2. Para rellenar los huecos que no tienen color

También existe la posibilidad de limpiar el lienzo con el botón limpiar.

El color seleccionado aparecerá indicado debajo de cada paleta.

En las casillas de Paleta 1, aparecerá siempre el total de casillas utilizadas de cada color.