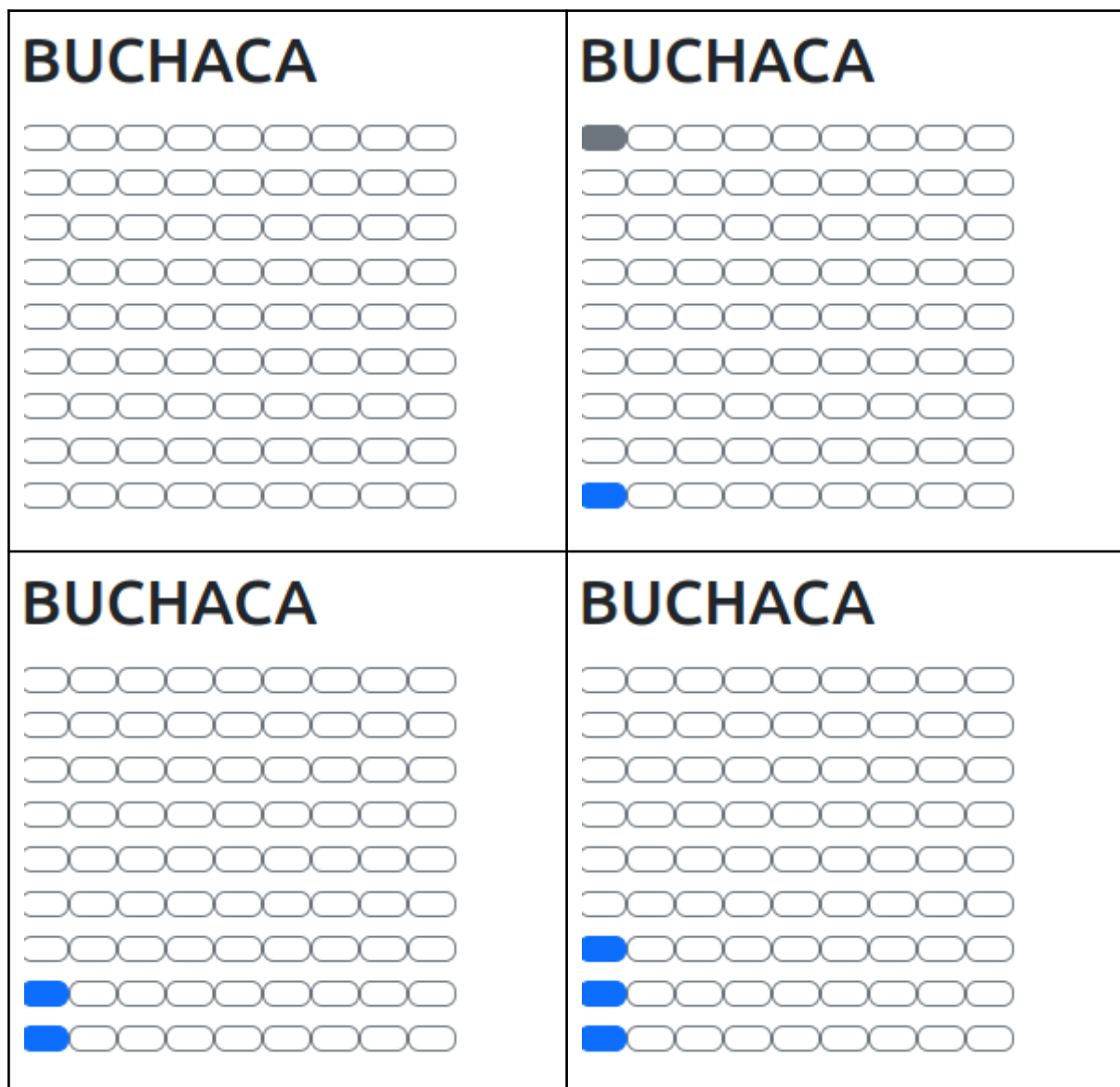


Se pide que hagas el juego de la buchaca. Con las siguientes reglas:

1. El tablero es un 9x9.
2. Habrá solo un jugador.
3. Solamente se puede pulsar en la primera fila y se irán colocando las fichas desde abajo (como en las 4 en raya) hacia arriba.
4. Si la columna está llena, al pulsar sobre la primera fila de dicha columna no hace nada obviamente.
5. No puedes modificar el state.
6. Tienes que completar el código que te proporcione. Nunca modificarlo sino ampliarlo.

Se muestra una imagen del juego al inicio y tras pulsar tres veces en el primer cuadro de la izquierda.



El siguiente código pinta un botón en blanco:

```
<Button outline />
```

El siguiente código pinta un botón azul:

<Button color="primary"/>

El siguiente código pinta un botón rojo:

<Button color="danger"/>

Te paso parte de mi código para que lo termines:

```
import React, { Component } from 'react';
import { Button } from 'reactstrap';
import 'bootstrap/dist/css/bootstrap.min.css';

const MapaBotones = (props) => {
  // este componente pinta el tablero 9x9 con las props que le paso.
}

class App extends Component {
  constructor(props) {
    super(props);
    this.state = {
      listaBotones: Array(9).fill(null),
    // no se puede modificar el state
    }
  }

  clicka(x,y) {
    // x se supone que la columna, y la fila
  }

  componentWillMount() {
    // aquí es donde creo las nueve columnas con los datos iniciales.
  }

  render() {
    return (
      <div className="App">
        <h1> BUCHACA </h1>
        <MapaBotones listaBotones={this.state.listaBotones} />
      </div>
    );
  }
}
```

```
export default App;
```