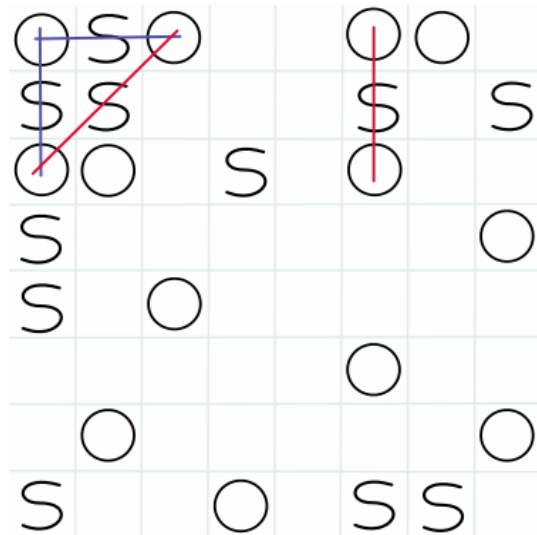


alumno: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

# OSO

“El juego del oso es un juego de lápiz y papel de estrategia que se juega sobre una hoja de papel cuadriculado de tamaño variable. Su mecánica es una variante del tres en raya algo más compleja que el original”  
[extraído de la wikipedia]



Realiza un programa que:

- Dado una matriz la rellene con O's y con S's teniendo en cuenta que el número de O's debería ser el doble que de S's aproximadamente.
- Realiza la función solitario() que vaya resolviendo el juego. Solamente jugará la máquina.
- Muestra por consola la matriz inicial y la matriz resuelta.

Ayuda:

```
function aleatorio(min,max){  
  let horquilla = max-min;  
  return Math.round(Math.random()*horquilla+min);  
}
```

Se valorará:

La función aleatorio anterior convertirla en una función arrow.

La función que genera el tablero (la matriz con O's y S's) es una función arrow.

alumno: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Se adjunta el siguiente código starter:

```
<!DOCTYPE html>
<html>
<head>
  <title>OSO</title>
</head>
<body>

  <script>
    // escribe tu código aquí.
  </script>

</body>
</html>
```