

## MÓDULO 3: Ejercicio nº 22

Plan Formativo	Full Stack Java
Nivel de Dificultad	Básico/Medio
Módulo	Fundamentos de Desarrollo Web
Tema	Javascript
Aprendizaje Esperado	Hacer uso de código Javascript para la resolución de problemas enfocados asociados a la construcción de sitios web, haciendo uso de funciones.
Modalidad	Individual
Tiempo Estimado	50 minutos.

### Instrucciones

En este ejercicio se pide marcar un camino en un tablero de 5 filas y 5 columnas. Para ello se pide seguir las siguientes instrucciones:

- Cree una página de nombre ejercicio3.html
- Debe agregar un encabezado a modo de título, y una tabla de cinco filas y cinco columnas. Puede usar tanto etiquetas de tabla, o bien contenedores <div>. Asigne a cada celda un tamaño de 50 pixeles de ancho por 50 pixeles de alto. Use un color de fondo de las celdas diferente al del fondo de la página.
- Al iniciarse la página, se debe cambiar de color una celda de la primera columna y una celda de la última. El objetivo es hacer un camino entre los dos puntos, haciendo clic sobre una celda; cuando eso pase debe cambiar el color de ésta. Considere además las siguientes reglas:
  - Cada vez que se haga clic en una celda debe cambiar de color; use el mismo color que las celdas de inicio y fin.
  - No se puede presionar una celda más de una vez, si lo hace se debe enviar un mensaje de alerta.
  - Solo puede hacer clic en una celda contigua a una que esté activada. De no ser así, debe indicar el error en un mensaje de alerta. Además, solo se puede presionar una celda que esté hacia la derecha de una activa, arriba o abajo.
- Una vez que logre conectar ambos puntos, se debe indicar en un mensaje de alerta que terminó el juego, e indicar la cantidad de pasos utilizados.