

Ánsalo Puzzle

Ejemplo de interfaz

Letras

← `<h2>`

← `<div>`

Números

← `<h2>`

← `<div>`

A / 1	B / 2	C / 3
D / 4	E / 5	F / 6
G / 7	H / 8	I / 9
C - L	J / 0	C - N

← 12 botones
`<button>`

Primero se llenan las letras en orden

Letras

ABCDEFGHIJ 

Números

A / 1	B / 2	C / 3
D / 4	E / 5	F / 6
G / 7	H / 8	I / 9
C - L	J / 0	C - N

Cuando las letras están llenas proceden a escribir números los botones

Letras

ABCDEFGHIJ 

Números

1 

A / 1	B / 2	C / 3
D / 4	E / 5	F / 6
G / 7	H / 8	I / 9
C - L	J / 0	C - N

Si te saltas las letras debe salir un mensaje

Letras

AB

Números

A / 1	B / 2	C / 3
D / 4	E / 5	F / 6
G / 7	H / 8	I / 9
C - L	J / 0	C - N

file://

faltan letras

Aceptar

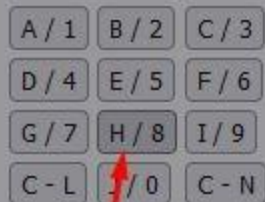
Lo mismo con los números

Letras

ABCDEFGHIJ

Números

123



A / 1	B / 2	C / 3
D / 4	E / 5	F / 6
G / 7	H / 8	I / 9
C - L	J / 0	C - N

file://

faltan numeros

Aceptar

Cuando completes letras y numeros habrás completado el reto

Letras

ABCDEFGHIJ 

Números

1234567890 

A / 1	B / 2	C / 3
D / 4	E / 5	F / 6
G / 7	H / 8	I / 9
C - L	J / 0	C - N

Reglas

- 1 - Lo primero en llenar son las letras, y deben seguir el orden de abecedario (ABCDEFGH)
- 2 - Una vez llenas las letras desde la A hasta la J, cada que se presionen los botones se deben llenar es los numeros tambien en orden(1234567890)
- 3 - Cada que se intente colocar una letra en el orden que no es, ejemplo; tengo ABCD y presione H debe salir un mensaje que indique que aún no se puede la H porque falta EFG, ejemplo (Faltan letras) y en el caso de los números (Faltan números)