**Asignación #4**

Fecha de entrega: 21 de Noviembre de 2015Matrícula: 2014 - 0565 y 2014 - 0324

El juego de Organizar números, consiste en dado un cuadro con números aleatorios entre 1 y (D2 - 1) sin repetición, siendo D la cantidad de filas y columnas del cuadro, organizarlo de menor a mayor. Si el cuadro fuese Dimensión 5 (5 filas x 5 Columnas) sería parecido al cuadro siguiente:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 22 | 3 | 20 | 5 |
| 6 | 2 | 8 | 24 | 10 |
| 11 | 17 | 13 | 19 | 15 |
| 16 | 12 | 18 | 14 | 4 |
| 21 | 7 | 23 | 9 |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 |  |



Realice un programa que simule el juego de organizar números. El usuario podrá seleccionar la dimensión del cuadro entre 3, 4, 5,…, 15. Hay uno de los cuadros que se queda vacío el cual le permite realizar el movimiento de los demás cuadros. Estos movimientos se deben realizar a través de las flechas del teclado. Un cuadro se puede mover a la derecha, izquierda, arriba y abajo siempre y cuando la casilla hacia esa dirección esté vacía. El cuadro a seleccionar para ser movido debe estar en un color diferente al de los demás. Se debe dar la opción de abandonar el juego presionando ESC, y verificando que el usuario realmente desee abortar el juego. Si un usuario ordena el cuadro debe dar la alerta ganadora.