

Actividad 6.4. Memotest

En esta actividad tenés que construir un programa que permita jugar a una versión simplificada del Sudoku. El objetivo del juego es completar la grilla con los números del 1 al 3, sin que se repita ningún número en ninguna fila ni ninguna columna. El programa debe permitir al jugador moverse por la grilla, ingresar un número y mostrarlo si el número es válido (por ejemplo, si toca el número 3 y ese número se puede poner en ese lugar, el número aparece; pero si no se puede poner en ese lugar, entonces no pasa nada).

Pastilla: En Gobstones también hay eventos

Si indagás un poco vas a encontrar las definiciones de eventos, que se pueden usar en un programa interactivo.