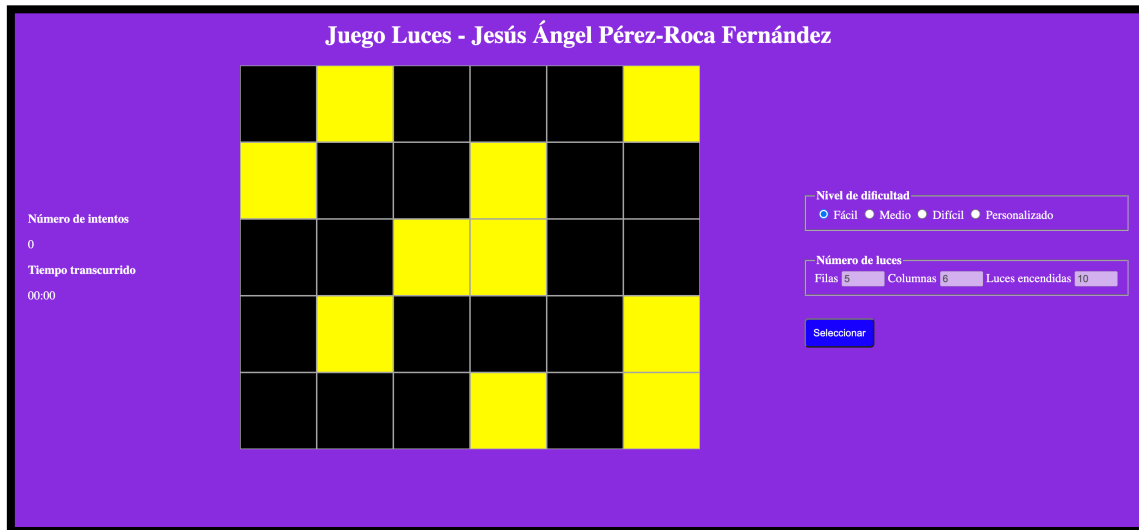


Crear un proyecto llamado EjercicioJavaScript\*\*\* (donde \*\*\* son vuestras iniciales).

El proyecto consistirá en realizar un juego con un tablero que inicialmente tendrá 5 filas y 6 columnas de botones. Algunos de esos botones estarán encendidos (color amarillo) y otros estarán apagados (color negro). Para ello inicialmente deberán colocarse de forma aleatoria 10 botones encendidos y el resto estarán apagados.

En las siguientes capturas de pantalla se muestra cómo debe quedar la interfaz gráfica de la aplicación.

En la parte superior se mostrará el nombre del programa (Juego Luces) y el nombre del autor. Justo debajo se mostrará en la parte central un tablero con las casillas, en la parte izquierda se mostrarán el número de intentos y el tiempo transcurrido y en la parte derecha se podrá escoger la dificultad del juego por medio de unos radio buttons y unos input.



En la sección donde se selecciona la dificultad se podrá escoger entre tres opciones con un número de filas, columnas y luces inicialmente encendidas que no se podrá modificar, y una cuarta opción en la que se podrán personalizar estos valores. En este último caso habrá que comprobar que los tres campos tienen un valor entero positivo y que el número de luces introducido es menor que el producto de filas y columnas introducido.

Los valores de los distintos niveles de dificultad son:

- Fácil: 5 filas, 6 columnas, 10 luces
- Medio: 6 filas, 6 columnas, 6 luces
- Difícil: 10 filas, 10 columnas, 20 luces

Cada vez que se pulse una casilla con el botón izquierdo del ratón, tanto la casilla pulsada como las casillas de su alrededor (arriba, abajo, izquierda y derecha, en caso de tenerlas) cambiarán de estado. Es decir, si estaban encendidas se apagarán y si estaban apagadas se encenderán.

Juego Luces - Jesús Ángel Pérez-Roca Fernández

Número de intentos

1

Tiempo transcurrido

01:23


Nivel de dificultad

☒ Fácil

☐ Medio

☐ Difícil

☐ Personalizado

Número de luces

Filas

5

Columnas

6

Luces encendidas

10

Seleccionar

El juego finalizará en el momento en que estén encendidas todas las casillas. En ese momento se mostrará un mensaje de fin de partida en la parte derecha del tablero, se bloquearán las casillas del tablero para que no se puedan seguir pulsando y se parará el contador de tiempo.

Juego Luces - Jesús Ángel Pérez-Roca Fernández

Número de intentos

23

Tiempo transcurrido

04:56


Nivel de dificultad

☒ Fácil

☐ Medio

☐ Difícil

☐ Personalizado

Número de luces

Filas

5

Columnas

6

Luces encendidas

10

Seleccionar

¡Enhorabuena! ¡Has conseguido encender todas las luces!