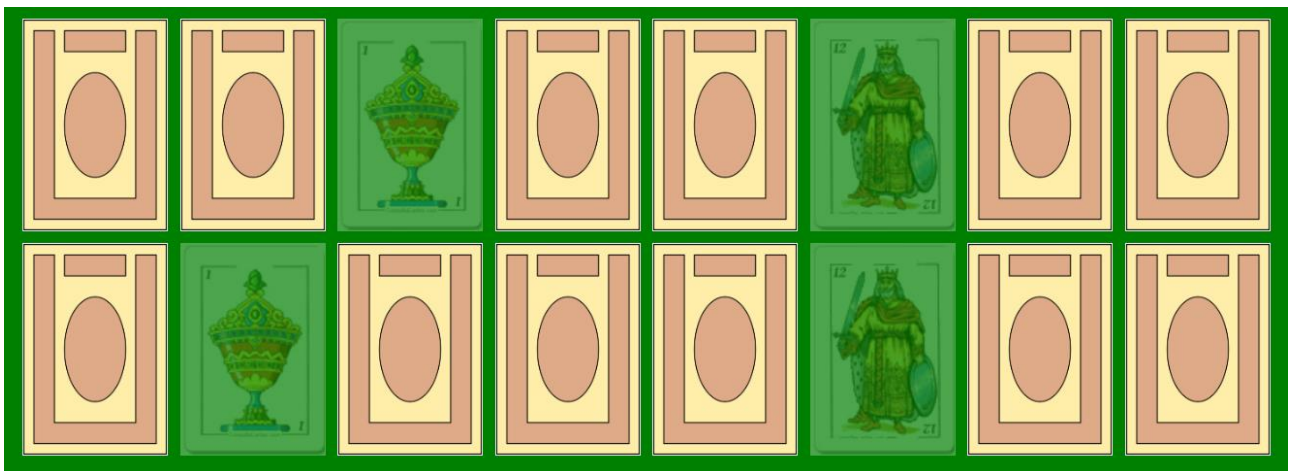
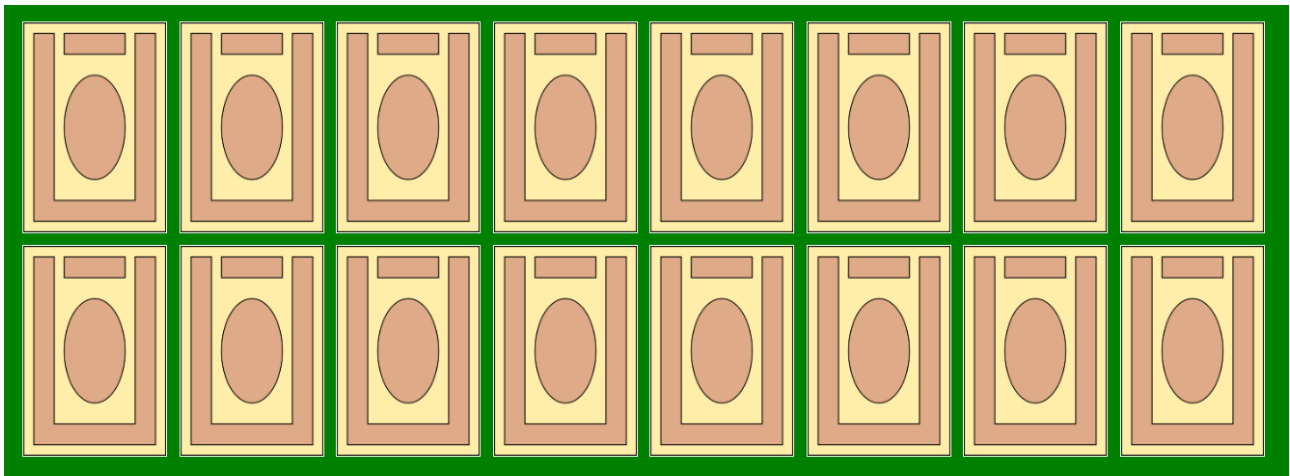


Actividad LM9.4: Control del DOM con JS

Para la realización de esta actividad, vamos a implementar el juego de las parejas usando HTML, CSS y JS.

En la pantalla se posiciona un número par (16 en nuestro caso) de cartas boca abajo, estando cada carta o imagen repetida una única vez (es decir, por cada carta hay únicamente otro igual).

Al hacer *click* sobre una carta, se le dará la vuelta. Al hacer *click* sobre una segunda carta, también se le dará la vuelta y en caso de que tengan el mismo valor de carta, se quitarán de la mesa. Si no coinciden se les dará la vuelta a ambas, de forma que quedarán nuevamente boca abajo.



Consejos y aclaraciones:

Es fundamental dividir esta tarea en tareas más pequeñas, de forma que se puedan acometer individualmente con sencillez.

Una posible división del problema es la siguiente:

- Crear una función para generar enteros aleatorios, de forma que pueda usarlo para repartir las cartas.

- Funciones de bloqueo: una para retirar todos los *eventListener* y otra para añadir los *eventListener*, de forma que cuando hago *click* sobre la segunda carta, no pueda hacer *click* sobre otras antes de que se termine de hacer la comparación.
- Función que gestione lo que pasa cuando hago *click* sobre una carta:
 - Actuará de determinada forma si es la primera carta que volteo.
 - Actuará de otra forma si es la segunda:
 - O bien coinciden.
 - O no coinciden.

Aquí os proporciono una función que genera enteros aleatorios entre un máximo y un mínimo:

```
//Genera un número aleatorio entre min y max, excluyendo a max.  
function getRandomInt(min, max) {  
    return Math.floor(Math.random() * (max - min)) + min;  
}
```