

## EJERCICIOS – DOM (II)

1. Introduce en una página XHTML un div que muestre un número que trataremos como un contador, de tal forma que al pulsar un botón ese contador se incremente en uno cada vez.
2. Diseña una web para jugar al juego del 15 (Puzzle). En él se dispone de un tablero de 4x4 para un total de 16 casillas. Una de las casillas esta vacía, mientras las otras se ocupan con números del 1 al 15 (colocados aleatoriamente). Cualquier casilla adyacente al hueco se puede mover (intercambiar con éste) con tan sólo clicar sobre ella. Tu web debe crear el tablero (desordenado) y haciendo uso sólo del DOM y eventos debes permitir jugar al usuario., detectando correctamente cuando se halla resuelto el juego.
3. Mejora el juego anterior para hacerlo con una imagen (partida previamente en 15 trozos) como si de un puzzle tradicional se tratara.