



Ejercicio 1: Buscaminas visual e interactivo

En esta práctica evolucionarás tu buscaminas de consola para convertirlo en un **Buscaminas totalmente visual**, utilizando **HTML, CSS y JavaScript**, aplicando lo aprendido sobre **DOM, eventos e interacción con el usuario**.

El objetivo es recrear el juego real: un tablero en pantalla, clics para revelar casillas, banderas para marcar minas y lógica visual dinámica.

Requisitos generales

El programa debe:

- Pedir al usuario el tamaño del tablero
 - Mediante un **input, prompt** o un pequeño **formulario** en pantalla.
 - El tablero **se generará dinámicamente** en el DOM cuando el usuario introduzca el tamaño.
 - Por ejemplo, si el usuario introduce 10, se crea un tablero visual de 10x10.
- Crear dos tableros, al igual que en el ejercicio anterior:
 - **tableroLógico** → contiene minas y números.
 - **tableroVisible** / DOM → lo que se muestra al usuario.
- El tablero visible debe estar formado por elementos HTML (divs, botones, celdas...).
- Las casillas deben tener **estilos visuales** (colores, tamaños, etc.).
- Debes agregar eventos al tablero visual para simular los controles clásicos del Buscaminas:
 - **Clic izquierdo** → **descubrir casilla**
 - Si es número, mostrarlo.
 - Si es mina → “¡BOOM! Has perdido”, revelar minas y bloquear el tablero.
 - Si es un 0 → revelar sus adyacentes de manera recursiva.
 - **Clic derecho** → **colocar una bandera**
 - Marcar la casilla como posible mina (puedes usar un icono, emoji 🚩, o un color distinto).
 - No se debe poder descubrir una casilla que está marcada con una bandera.
 - **Doble clic** → **quitar bandera**
 - Solo si la casilla tiene bandera.
 - **Importante:** deberás usar **eventos del DOM** como:
 - click
 - contextmenu (para el botón derecho)
 - dblclickY evitar que el menú contextual del navegador aparezca.



Lógica del juego

Se mantiene la lógica del juego con respecto a la práctica anterior. Además de lo descrito en la práctica anterior, tu programa debe:

- Detectar la victoria cuando **todas las casillas sin mina estén descubiertas**.
- Mostrar un mensaje que diga: "Enhorabuena, has ganado".
- Bloquear el tablero cuando la partida termine.
- Evitar errores de usuario (clics fuera del tablero, volver a descubrir, etc.).

Restricciones importantes

- El tablero debe ser completamente **dinámico**, no debe estar definido en HTML previamente. Hasta que el usuario no introduzca el tamaño no se puede generar.
- No se permite mezclar lógica del juego con modificaciones directas del DOM de forma caótica: usa funciones claras.

Desafío opcional

Como mejora adicional puedes añadir cualquiera de estos elementos:

1. **Sistema de temporizador:** Mostrar el tiempo que tarda el jugador en resolver la partida.
2. **Contador de banderas:** mostrar cuántas banderas (que inicialmente hay tantas como minas) quedan por colocar.
3. **Selección de dificultad:** añadir botones para modificar la dificultad del juego (fácil, medio, difícil). Si se pulsa alguno de estos botones, se reinicia el juego cambiando el porcentaje de minas generadas en el mapa.