

Ejercicio Entregable - Práctico N°2

Desarrollar el juego “Cuatro en línea”

1. Mostrar un tablero vacío (imagen de fondo).
2. Mostrar dos grupos de fichas (uno para el jugador 1 y otro para jugador 2).
3. Las piezas de cada jugador se dibujan con una imagen en lugar de un color sólido.
4. Cada jugador va seleccionando sus fichas y las ubica en una de las columnas del tablero.
5. Se debe implementar la lógica del juego, teniendo en cuenta los turnos de jugador (un jugador por vez)
6. El juego termina cuando un jugador consigue ubicar cuatro fichas en línea (Vertical, horizontal o diagonal)
7. Las fichas deben elegirse con click de mouse, y el usuario debe poder arrastrar la ficha y soltarla donde quiere.
8. Se debe poder reiniciar el juego, colocar un timer que limite el tiempo de juego.

Features Extras para Promoción:

- Poder establecer la dimensión del tablero “X en línea”. Basta con tener al menos 3 opciones más (Ej: 6 en línea, 7 en línea, 8 en línea). Se debe agrandar el tablero según lo seleccionado
 - Aclaración: Cuando se agranda el tablero por ejemplo “6 en línea” se debe verificar que el ganador tenga 6 fichas alineadas. De forma similar con 7 y 8 en línea.
- Agregar diferentes tipos de fichas (colores, formatos)

Condiciones de Entrega:

- Fecha de entrega Tandil: Hasta el 10 de Octubre 23:59:59 hs. No se aceptan entregas a partir del deadline.
- Fecha de entrega Lobería-Rauch: Hasta el 14 de Octubre 23:59:59 hs. No se aceptan entregas a partir del deadline.
- La entrega se deberá realizar utilizando el branch gh-pages de GitHub.
- La aplicación web debe estar contenida en una página web acorde con la temática de la entrega.
- El código debe tener todos sus métodos comentados, dejando así en claro qué funcionalidad se está implementando y cómo se desarrolla.

