



Ejercicio 3

Desarrollar una vista en la que el usuario pueda visualizar una cuadrícula de N x M.
La cuadrícula se debe ajustar según el tamaño de la pantalla, debe ser responsive.
En cada celda se debe mostrar el nombre de un país y su bandera
Al hacer click en una celda se debe mostrar un popup con más información del pais

En la parte superior la vista tendrá un campo en el que podrá escribir el nombre de un país para filtrar.
El filtro actuará en tiempo real mientras el usuario está escribiendo, no se debe presionar ningún botón.
El filtro debe soportar mayúsculas y minúsculas por igual, es decir, será lo mismo si el usuario escribe "ARGENTINA" o "Argentina" o "ArGenTINA", etc.

Pais a buscar

Argentina 	Australia 				

Revisar el archivo adjunto con datos de prueba para crear esta vista

Ejercicio 4

Desarrollar una vista que simule el juego “Simón dice”

En la pantalla el usuario visualizará cuatro imágenes puestas en modo de cruz

En el centro habrá un botón “Comenzar”

Una vez el juego comienza, se muestra un patrón que luego el usuario debe replicar haciendo clicks en las imágenes correspondientes.

Ejemplo:

- 1) Se ilumina la imagen 1 por medio segundo. El usuario entonces presiona la imagen 1.
- 2) Se ilumina la imagen 1 y luego la 2. El usuario entonces presiona la imagen 1 y luego la 2.
- 3) Se ilumina la imagen 1, luego la 2 y luego 3. El usuario entonces presiona la imagen 1, luego la 2 y luego la 3.
- 4) Se ilumina la imagen 1, luego la 2, luego 3 y luego 2. El usuario entonces presiona la imagen 1, luego la 2, luego la 3 y luego la 2.

Si en algún momento el usuario se equivoca pierde.

Cada vez que el usuario haga una mejor puntuación se debe guardar ese valor en el localStorage para poder mostrarlo cada vez.

La puntuación actual se debe actualizar cada vez que se incrementa la secuencia.

