

Diseñe e implemente un juego de memoria donde la idea es para un nivel inicial encontrar los pares de coincidencias.

La solución debe contemplar varios niveles de dificultad, para ello debe disponer de una colección de tableros, modelizados a través de una jerarquía.

La clase abstracta Tablero debe incluir métodos para inicializar el tablero y para indicar las selecciones sucesivas del usuario.

Para la entrega del ejercicio, debe implementar un tablero de 6x6 celdas que contengan números dispuestos aleatoriamente.

Cuando el usuario escoge una celda se visualiza el número que contiene la misma, si la segunda selección resulta en coincidencia entonces ambas celdas desaparecen, sino ambas ocultan nuevamente el número que contienen.

Durante el juego además del tablero se debe mostrar la cantidad de selecciones que realiza el usuario.