



ASIGNATURA:			Calificación
Nombre del Alumno			
Fecha		Curso/Grupo	

Los alumnos de desarrollo de aplicaciones se aburren en clase y para rellenar su tiempo han decidido hacer sudokus en clase, para poder jugar deben comprender cómo es el funcionamiento del juego. El sudoku se juega en una cuadrícula de 9x9. Dentro de las filas y las columnas hay cuadrados de 3x3 cada fila o columna se debe completar con números del 1 al 9, así como los cuadrados de 3x3. En cada fila debe haber los números del 1 al 9 sin repetirse, en las columnas pasa igual y en los cuadrados internos también.

Un ejemplo de sudoku sería:

	7	2			4	9		
3		4		8	9	1		
8	1	9			6	2	5	4
7		1					9	5
9					2		7	
			8		7		1	2
4		5			1	6	2	
2	3	7				5		1
				2	5	7		

1. Define una matriz en javascript para representar el sudoku **(0,5 puntos)**
2. Realiza una función que permite visualizar la matriz en el documento HTML cuando se carga la página. **(1 punto)**
3. El sudoku es rellenado por 30 números aleatorios del 1 al 9. Realiza una función que rellene el sudoku con números aleatorios. **(1,5 puntos)**
4. Realiza modificación el HTML para que mediante cuadros de texto, el usuario pueda insertar números e insertarlos en la matriz **(1,5 puntos)**
5. Realiza una función que compruebe que los datos insertados son números **(1 punto)**
6. Realiza una función para cada una de las siguientes funcionalidades **(2 puntos)**
 - a. Compruebe que el el cuadrado 3x3 no hay números repetidos **(1 punto)**
 - b. Compruebe que en una fila no hay números repetidos **(0,5 puntos)**

- c. Compruebe que en una columna no hay números repetidos **(0,5 puntos)**
- 7. Realiza una función que compruebe el resultado una vez rellenado la filas y las columnas**(0,75 puntos)**
- 8. Realiza los cambios necesarios para poder jugar. **(0,75 puntos)**