

Ejercicio 1. Realizar un script que permita realizar el juego de parejas.



La tarea tendrá que cumplir los siguientes requisitos:

1. Programar el código de JavaScript en un fichero independiente.
2. La tabla con las imágenes y el botón se creará en ejecución.
3. Hasta que no se pulse el botón comenzar el juego no realizará ningún proceso.
4. Una nueva partida, las posiciones de las imágenes serán diferentes.
5. Cada vez que se pulsa una celda debe aparecer la imagen. Al aparecer la segunda imagen y si no coincide con la primera se ocultarán las dos. Establecer un intervalo de tiempo acorde para la desaparición de las imágenes. Si la pareja coincide se eliminará el evento click de las dos celdas.
6. Finaliza el juego cuando se han encontrado todas las parejas.
7. Mostrar un mensaje indicando que el juego ha finalizado, los segundos que han transcurrido y las oportunidades que ha necesitado para adivinar todas las parejas. Si los resultados son mejores que las partidas anteriores se grabará mediante cookies, los segundos y las veces que ha necesitado para adivinar las parejas. Se realizará mediante objetos.