



Juego de memoria

▼ Category	Minijuego
▼ Enfoque	Non specific
▼ Level	Basic
☰ Tipo	Logica Backend

¡Juguemos a pensar!

Para este reto debes desarrollar una aplicación que muestra una palabra por un tiempo determinado, luego esta palabra desaparece de la pantalla y a través de un input el usuario debe ingresarla.

A medida que se equivoca o acierta, el juego cambiará su nivel de dificultad y condiciones de acuerdo a las siguientes indicaciones de su flujo:

- Mostrar una palabra por un segundo.
- Limpiar pantalla (se borra la palabra)
- Mostrar un input para ingresar la palabra mostrada
- Si la palabra es correcta se repite este flujo 2 veces más del mismo nivel (con las mismas características de longitud de texto y tiempo).
- Si la palabra es errada, mostrar otra palabra diferente con un nivel menos (más corta con más tiempo, más corta con el mismo tiempo). Si está en nivel 1, debe mostrar otra palabra con las mismas características. Y marcar un strike.
- Si se equivoca 3 veces en cualquier nivel, el usuario tendrá que empezar de nuevo con otras palabras.

Información adicional:

- La aplicación tiene 3 niveles que variarán así:
- Nivel 1: Palabras cortas (3 a 5 letras) en 1.5s
- Nivel 2: Palabras largas (de 5 a 10 caracteres) en 1s
- Nivel 3: 2 palabras en 0.9s

Debes pensar en la mejor forma de:

- Tener un pool de palabras largas y cortas almacenadas de manera local.
- Variar el tiempo que se muestra una palabra de acuerdo a los niveles de dificultad.

Entregable

- Debes enviar la url de tu proyecto en github, debe estar público y contar con un README.md con las instrucciones de uso de la aplicación.
- Debes desplegar esta aplicación y enlazar esta url en el README del proyecto.
- Debes dejar indicaciones de descarga del repositorio.
- Debes entregar el diagrama de flujo de esta aplicación como parte de tu README.