# Programación II

# TP 1

**Sopa de letras**

Para el juego Crear una lista de palabras disponibles para buscar. Se definirá 3 niveles de dificultad con distinto tamaño de matriz y cantidad de palabras a buscar.

Una vez ubicadas las palabras mostrar en pantalla la matriz, permitir ingresar coordenada inicial, orientación y palabra, para luego verificar si la ubicación es la correcta. Si la ubicación es la correcta cambiar los colores de las letras de la palabra encontrada e imprimir nuevamente la matriz. Finalizar el juego al encontrar todas las palabras.

**Tabla**

Crea un método que permita el dibujo de una tabla en pantalla a partir de una matriz de string recibida como parámetro, el método deber dibujar todos los bordes y tomar la primer fila como títulos para la tabla, cambiar el color de la letras de la fila de títulos.

**Menú de la aplicación**

Generar un menú que permita acceder a las dos opciones anteriores.

Utilizar los métodos y propiedades de la consola para mostrar la información en pantalla, con un mínimo de estilo y orden (usar bordes, colores, centrado de algún texto, etc).

Validar todos los ingresos de datos.

# Informe

**TP:**

**Grupo:**

**Líder:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Encuentros** | |
| **Fecha** | **Resumen de reunión** |
|  |  |
|  |  |

**Dificultades encontradas y resolución de las mismas:**