

## Zadanie nr 2

Pewna wersja gry, Light Out, użycie: czysty CSS (można użyć flex lub float) oraz czystego JavaScript-u.

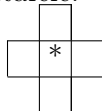
Nie używamy żadnych bibliotek oprócz ew. fontów googla.

Planszę budujemy na `<div>` lub `<table>`, wg uznania.

Klasyczne reguły można znaleźć np.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Lights\\_Out\\_\(game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Lights_Out_(game))

W klasycznej wersji zmieniamy stan zapalenia żarówek w obszarze o kształcie:

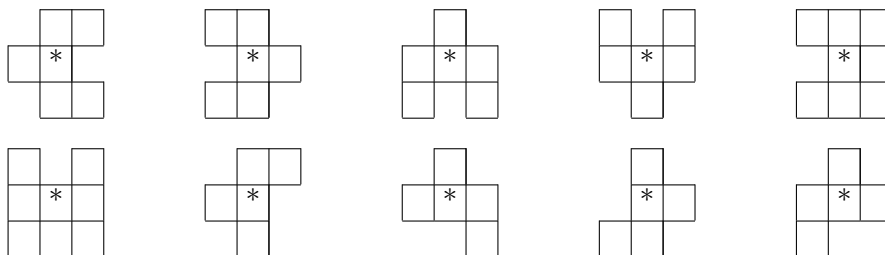


Przy czym pole z gwiazdką jest tym, które mieści się na planszy i reprezentuje pole, w które klikamy.

Nasza wersja będzie miała zmiany:

- Plansza pozostaje minimum  $5 \times 5$  a maksimum  $7 \times 7$ .
- Obszar zmiany stanu żarówek ma inny kształt, każdy student wybiera 3 kształty z podanych (gwiazdka reprezentuje miejsce klikania), zauważmy, że nie obracamy wybranych kształtów.

Liczba możliwych wyborów: 120, więc każdy może mieć inny wybór.



- Zamiast 2 stanów mamy 3 kolory, należy osiągnąć jednolity (można nie podawać jaki!)
- Ponieważ przy losowaniu może nie być rozwiązania, należy losować ruchy i wygenerować planszę (która w tej sytuacji będzie rozwiązywalna)
- Ponadto należy umożliwić skuteczną podpowiedź np. po jednym ruchu lub wszystkie na raz.