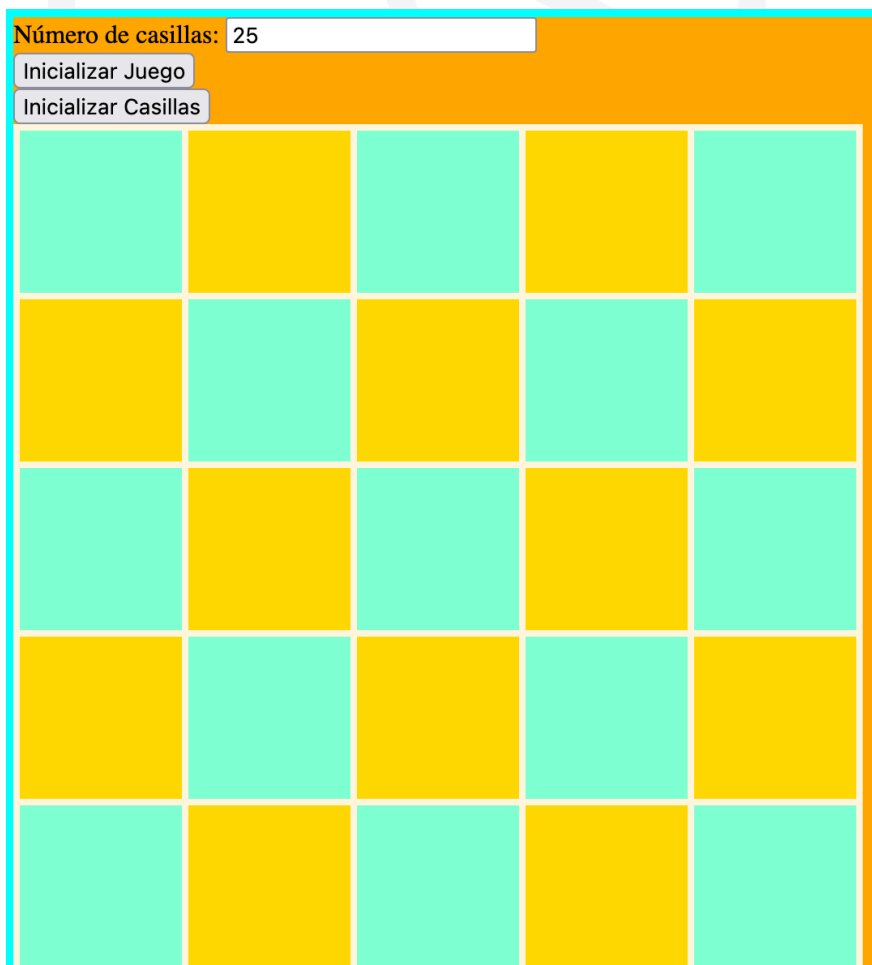


# Práctica Tema 3. DOM

## Juego V1

Realiza una primera versión de un juego sencillo JavaScript que tenga una caja de texto y dos botones. Tienes disponible el html y las CSS en [https://codepen.io/jluis\\_b/pen/VwXJRdG](https://codepen.io/jluis_b/pen/VwXJRdG). Bájalos a Visual Studio

1. El usuario podrá poner en la caja de texto el número de casillas que va a tener su juego (max 25). Cuando se pulsa el botón Inicializar Juego se crea una cuadrícula de casillas (cada casilla será un div), ver figura. Observa que las casillas pares tienen un color y las impares otro color. Se puede obtener asignando a las casillas pares la clase `clase_caja_par` y a las impares la clase `clase_caja_impar` que ya tienes creadas en el `.css`, al asignarle la clase las casillas se irán colocando en su sitio ya que las clases tienen `float:left`



2. Si se pulsa el botón Inicializar casillas se mostrará en cada casilla una cabecera H1 "?". Ver figura abajo



Para poder colocar el "?" en cada casilla hay que acceder a cada div. El truco para hacerlo es ponerle un identificador adecuado a cada div, por ejemplo nombre\_div = "casilla\_" + i; de esta forma tendrás los divs creados así:

```
<div id="juego">
  <div id="casilla_0" class="clase_caja_par"> ... </div>
  <div id="casilla_1" class="clase_caja_impar"> ... </div>
  <div id="casilla_2" class="clase_caja_par"> ... </div>
  <div id="casilla_3" class="clase_caja_impar"> ... </div>
  <div id="casilla_4" class="clase_caja_par"> ... </div>
  <div id="casilla_5" class="clase_caja_impar"> ... </div>
  <div id="casilla_6" class="clase_caja_par"> ... </div>
  ...
```