


Instrucciones para el juego de lógica de Vernon Nemitz



En Aprende Lógica hemos incluido un juego de lógica creado en JavaScript por un informático norteamericano llamado Vernon Nemitz que amablemente nos ha autorizado para traducirlo y adaptarlo.

El objetivo del juego es deducir un número de un determinado número de cifras que genera el ordenador. Para ello, antes de empezar a jugar hay que fijar los parámetros que determinarán las características del **número secreto**, y que establecerán el nivel de dificultad de nuestra tarea.

1. Preparación del juego

1. El primer paso consiste en decidir **el número de dígitos o cifras** que tendrá el número secreto. Podemos escoger números que tienen desde 3 hasta 9 dígitos. Por ejemplo, el número 555 tiene 3 dígitos,
2. A continuación, hay que **escoger la cantidad de numerales**. Los numerales son los números del 0 al 9. Por ejemplo, el número 555 tiene 3 dígitos y un numeral; el 33456 tiene 5 dígitos y 4 numerales, etc.
3. El tercer y último paso de la preparación es **hacer clic en el botón "Comenzar"**,  para generar el número secreto, y para informarnos del número de posibles números secretos.

2. Jugando

Una vez generado el número secreto, comienza nuestra tarea de adivinarlo. Para ello, se puede comenzar introduciendo un número comprendido en los parámetros que hemos fijado en la fase de preparación, y pulsar el botón "Comprueba". La caja donde introducimos nuestro números tiene este aspecto:  , y el boton es parecido a este:  .

Una vez que pulsemos el botón de comprobación, el ordenador nos devolverá en la caja de texto grande el mismo número que hemos introducido acompañado de dos tipos de pistas: **exactas** y **parciales**. Recibirás una pista para cada uno de los dígitos que estén presentes tanto en tu estimación del número secreto como en el mismo número secreto que ha generado el ordenador. Si el número secreto tiene 5 dígitos podrás recibir un máximo de 5 pistas (aunque puede que no recibas ninguna, por no coincidir ninguna de las cifras de tu estimación con las del número secreto, lo cual, bien mirado, también es una pista...)

- El número que aparece como pista **exacta** es el número de dígitos que coinciden *exactamente en el mismo lugar en tu estimación y en el número secreto*. No se especifica el dígito o los dígitos que coinciden, sino solamente la *cantidad* de tales coincidencias...
- El número que aparece como pista **parcial** es el *número de dígitos que, estando presentes en el número secreto, no están en el lugar adecuado*.

El **objetivo del juego** es conseguir *hacer una estimación exacta del número secreto*, o, visto de otra manera, el objetivo es *recibir como pista exacta la misma cantidad de dígitos que contiene el número secreto*.

