

ACTIVIDAD 7

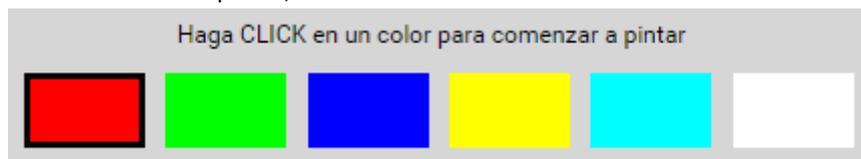
TABLERO DE DIBUJO

1. El ejercicio consiste en la realización de un tablero de dibujo compuesto por una paleta de colores y una cuadrícula de 40 x 40 puntos. Ambas se generarán dinámicamente al iniciar la aplicación.



La forma de funcionamiento de la aplicación es la siguiente:

- Al pulsar en un botón de la paleta, se mostrará un recuadro alrededor del mismo.

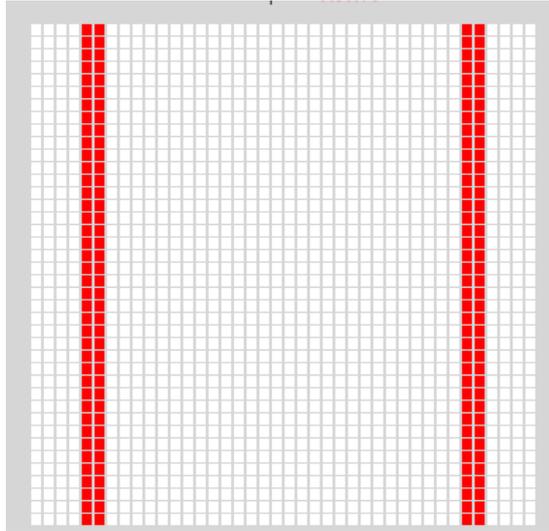


- Una vez seleccionado un color, si pulsamos en una celda, se pintará del color activo en la paleta, en cuyo momento activaremos el panel indicativo especificando que el pincel está ACTIVO:

Estado del pincel: **ACTIVO**

Además, el cursor sobre las celdas cambiará su forma para indicar que estamos dibujando.

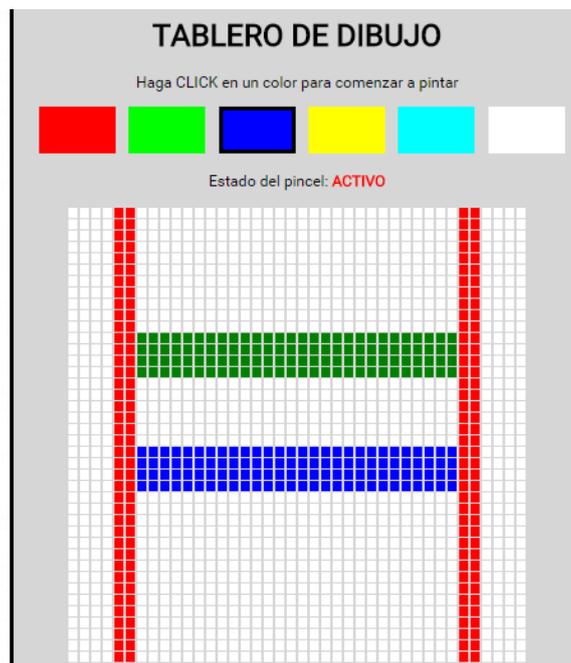
- A partir de ese momento, al mover el ratón por el tablero pintaremos del color activo todas las celdas por las que vayamos pasando el ratón.



- En el momento en que pulsemos en otra celda, dejaremos de pintar, pasando a estar el pincel en estado INACTIVO:

Estado del pincel: **INACTIVO**

- Podemos escoger un color diferente y repetir el proceso, incluso para celdas ya pintadas. Para borrar el contenido de una celda escogeremos el color blanco:



Se proporciona la página HTML y la hoja de estilos que hay que usar obligatoriamente. Ninguna puede ser modificada, excepto en lo relativo a las llamadas a scripts JavaScript. Esto implica que **todos los elementos** de la página deben ser generados dinámicamente desde JavaScript.

Para gestionar la lógica del programa, crea una clase `Tablero` (por el método que prefieras), que contendrá las variables necesarias para configurar el programa: Número de colores, filas y columnas del tablero, color actual, o la información que consideres oportuna.