

PUZLE DE ARRASTRE

Puzle cuyo objetivo es armar la imagen en la plantilla de la izquierda de la escena, arrastrando las piezas que se encuentran a la derecha.



El puzle permite hasta 20 imágenes con un tamaño no inferior a 400x400 píxeles. Su modificación es bastante simple:

Archivo indexb.html. Sólo hay que modificar dos `<script>`, en el primero va el número de imágenes y, en el segundo, los nombres de dichas imágenes.

```
<script type="descartes/vectorFile" id="textos/N.txt">
'Escribe el número de imágenes'
4
</script>
<script type="descartes/vectorFile" id="textos/nombres.txt">
'Escribe el nombre de las imágenes'
'Cristiano Ronaldo'
'Lionel Messi'
'James Rodríguez'
'Antoine Griezmann'
</script>
```

Carpeta de imágenes. Las imágenes deben estar en formato png y nombradas como img1.png, img2.png, etcétera. Su tamaño no debe ser inferior a 400x400 píxeles. Las imágenes del ejemplo tienen tamaños de 620x430 para las dos primeras, y 400x400 para las dos últimas. Pese a que la plantilla permite imágenes de tamaño superior, no debemos excedernos en tamaño, pues la plantilla está diseñada para recortar la imagen y ajustarla a 400x400 píxeles.

