

## El juego de las pelotas

### *Pasos a tener en cuenta*

1. Añadir un botón que al pulsarlo cree una pelota (DIV de la clase “.pelota”) de un tamaño aleatorio, un color aleatorio, y en una posición aleatoria.
2. Crear una cajita de texto de tipo numérico, en la que pongamos un número, y al pulsar al botón, cree tantas pelotas como ponga en la cajita.
3. Sustituir la cajita por un **select** que nos permita elegir la cantidad de pelotas a crear (10, 50, 100, 200, 500).
4. Añadir 3 **radiobuttons** cada uno referente a un color (rojo, clase “.rojo”, verde, clase “.verde” y azul, clase “.azul”). Y al pulsar al botón, cree tantas pelotas de ese color como indique el select.
5. Que al pulsar al botón cree el primer 50% de pelotas de color aleatorio, y el segundo 50% de pelotas del color indicado.
6. Añadir a cada pelota un evento (**dblclick**) para que al pulsarlo, se les añada la clase “.ocultar”.
7. Leerse el código de “El juego de las pelotas”, analizarlo e intentar incluir lo desarrollado en los puntos anteriores en el programa.