Desarrollo de Interfaces Tema 2

## Práctica 4: Lotería

 Realizar una GUI en Visual Studio que contenga 2 grupos de componentes: Uno de Apuesta de Lotería y otro para el Resguardo.

- Si la apuesta es correcta, se activa el grupo que muestra el resguardo de la apuesta realizada. El otro grupo se desactiva.
- La valoración de esta práctica es de 1,5 puntos.

## Requisitos que debe cumplir la GUI:

- Grupo Apuesta de Lotería:
  - El componente Apuesta es un combo que contiene los tipos: SIMPLE,
    MÚLTIPLE y EXTREMA. La Simple realizará una apuesta de 4 números, la
    Múltiple de 6 números y la Extrema de 8 números. Indiferentemente del tipo de apuesta, se deberá generar un reintegro aleatorio entre el 1 y el 10.
  - El tipo de elección es un radio que podrá ser Manual o Automática. La Manual dejará chequear los números exactos en función del tipo: Simple (4), Múltiple (6) y Extrema (8). La Automática chequeará automáticamente 4 números, 6 números u 8 números en función de si la elección es Simple, Múltiple y Extrema, respectivamente. Indiferentemente del tipo de elección (Manual o Automática), se deberá generar un reintegro aleatorio entre el 1 y el 10.
  - El sorteo es un componente fecha que dejará seleccionar la fecha del sorteo con formato dd/MM/yyyy. Esta fecha será válida a partir del día de hoy y en adelante. Cualquier fecha anterior a hoy mostrará el mensaje de error: "No se puede participar en un sorteo anterior".
  - El botón Validar Apuesta, si están todos los números correspondientes seleccionados, valida la apuesta activando el grupo Resguardo, copiando tanto los números como el reintegro en la lista del grupo y desactiva el grupo Apuesta. Si no están todos los números correspondientes seleccionados tras Validar Apuesta, aparece el mensaje de error: "Quedan números por seleccionar".

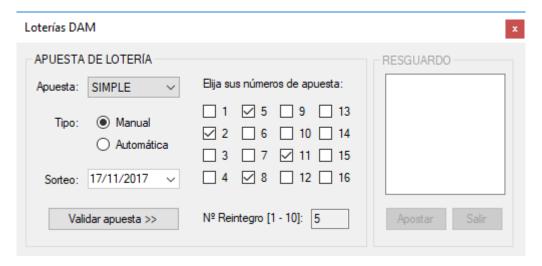
## • Grupo Resguardo:

 Tras validar una apuesta y tener los números jugados en la lista, se podrá volver a jugar una apuesta pulsando sobre el botón Apuesta. Si se desea Salir, se pulsa sobre el botón salir preguntando siempre al usuario si está o no seguro. Desarrollo de Interfaces Tema 2

Ejemplo gráfico de la propuesta del profesor (Automática y Múltiple):



Ejemplo gráfico de la propuesta del profesor (Manual y Simple):



## Apuesta validada:

