

DESARROLLO WEB EN ENTORNO CLIENTE

PRÁCTICA DE NIVEL

16 Diciembre 2024

COMPROBACIÓN DE PREMIOS DE LA LOTERÍA DE NAVIDAD

Para realizar el ejercicio práctico se proporcionan tres archivos:

- `loteria.html`
- `loteria.css`
- `loteria_premios.js`

Estos tres archivos no pueden editarse. Para la realización de los apartados, hay que crear un archivo **loteria.js** con código en javascript que los resuelva.

La entrega es un **archivo .zip** que contenga los **cuatro archivos (html, css, js(2))** de modo que pueda ejecutarse directamente al descomprimir. **NO ENTREGAR IMÁGENES NI PDF**

1. BÚSQUEDA POR PREMIO

Al seleccionar el tipo de premio (Primero, segundo o tercero), busca el boleto premiado y muestra el número (una cifra en cada espacio), el importe del premio y dónde se ha vendido.

Hay que completar la tabla para que aparezca como en la imagen *loteria1_segundo_premio.png*.

Los premios a buscar son de 400000, 125000 y 50000.

Las clases o identificadores a utilizar son **premio, tipopremio, numero, importe y provincias**

2. ANIMACIÓN DE LAS TABLAS

Al pulsar el botón **Activar animación** se pone en marcha un “adorno” en las tablas. Cada medio segundo, los bordes de las tabla con la clase **listado** añaden la clase **puntos**. De este modo, se muestran topes en los bordes simulando unas luces.

El botón cambia de texto a **Desactivar animación**. Al volver a pulsarlo se para la animación y los puntos de los bordes desaparecen.

3, 4 Y 5 (PREVIO) CÓMO LISTAR LAS TABLAS (Quintos premios y búsqueda por números)

Los bloques que contienen la tablas son **listadoquintos** y **listabusqueda**, que están ocultos al cargar la página. Hay que generar las tablas para que estén dentro de estos bloques.

Para cada tabla se cumple:

- La tabla tiene la clase **listado**.
- La fila de cabecera tiene la clase **listado** en cada celda.
- En el resto de las filas, las celdas incluyen la clase **boleto**.

Además,

- El número va en negrita,
- Al premio se le incluye ” €”
- Si hay provincias con números premiados, se escriben con un espacio y una coma separándolas.
- Si no hay provincia, se escribe “Vendido en toda España”
- El campo serie no aparece

3. LISTADO HASTA QUINTOS PREMIOS

En el bloque **listadoquintos** hay que generar una tabla que muestra los números premiados con premios mayores de 100€, ordenados de mayor a menor.

Sólo se escribe una tabla aunque se pulse muchas veces el botón.

4. BÚSQUEDA POR NÚMEROS

En el campo **Por número** se introduce o bien el número completo, o bien una terminación para encontrar en la lista de premiados.

- Cada vez que se introduce un dígito por teclado se comprueba la búsqueda.
- Mientras no haya cinco cifras escritas muestra “Escribe un número con cinco cifras”. Como fondo del campo de texto se pone color rosa (pink).
- Al completar la quinta cifra busca si el número tiene premio o no.
 - El fondo del campo de texto se pone en color lightgreen.
 - Si lo tiene lo muestra en una tabla en “listabusqueda”.
 - Y si no, escribe “El numero <numero_introducido> no tiene premio”.
- Los mensajes se escriben en el bloque **mensajes**

5. BÚSQUEDA POR TERMINACIÓN

Utilizando el campo **Por número**, al seleccionar una opción del desplegable **Por terminación**, mira si las últimas cifras seleccionadas (1,2 o 3) tienen premios.

- Debe haber en el campo de número tantas cifras como se quieran buscar (por ejemplo, si se quieren dos cifras debe haber al menos dos dígitos).
- Las terminaciones premiadas se muestran en una tabla en **listabusqueda**.

Cada vez que se activa una búsqueda se limpian los resultados (tablas) anteriores.

6. BORRAR

El botón **Borrar** provoca que todo vuelva al estado inicial:

- Las tablas con resultados y los premios desaparecen.
- Los botones tipo radio de los primeros premios aparecen desactivados.
- El formulario para búsqueda de números vuelve a su estado inicial.