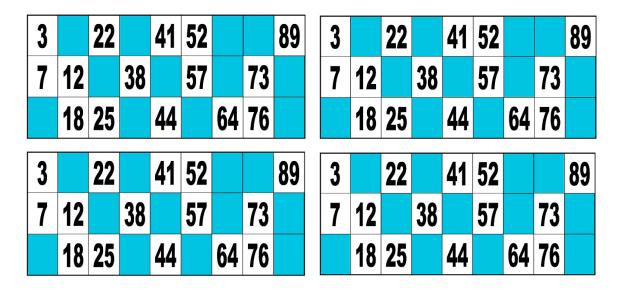
Trabajo final curso Introducción a Net 6.0 Simulación de juego de Bingo.

Realizar una Aplicación Web Responsive usando Boostrap, que muestre aleatoriamente 4 cartones de bingo similares como se muestran a continuación.

Vista pantalla ancha:



[Lanzar Bolilla]

Bolilla: (Numero del 1 al 90) Cartón Ganador: (Numero del 1 al 4)

Vista pantalla angosta (celular):

3		22		41	52			89
7	12		38		57		73	
	18	25		44		64	76	
3		22		41	52			89
7	12		38		57		73	
	18	25		44		64	76	
3		22		41	52			89
7	12		38		57		73	
	18	25		44		64	76	
3		22		41	52			89
7	12		38		57		73	
	18	25		44		64	76	

[Lanzar Bolilla]

Bolilla: (Numero del 1 al 90)

Cartón Ganador: (Numero del 1 al 4)

Funcionamiento:

Visualmente los cartones deben tener un aspecto similar al provisto en esta documentación. La aplicación tendrá un único botón llamado "Lanzar Bolilla" que generará automáticamente un número del 1 al 90 y lo mostrará en el texto "Bolilla" de la pantalla. A su vez, luego de cada lanzamiento se deberá verificar si el nuevo número existe en algunos de los cartones y de existir, se deberá pintar ese número en el cartón con color Rojo. El juego continuará mientras no se complete ningún cartón esperando a que el usuario siga presionando el botón "Lanzar Bolilla". En el momento que uno o más cartones lleguen al estado "Cartón Lleno", es decir que todos los números del cartón estén en Rojo, se finalizara el juego y se mostrará el cartón o los cartones que hayan ganado en el texto "Cartón Ganador".

Regla para la generación de cartones del Bingo:

1) Cartón de 3 filas por 9 columnas

- 2) El cartón debe tener 15 números y 12 espacios en blanco
- 3) Cada fila debe tener 5 números
- 4) Cada columna debe tener 1 o 2 números
- 5) Ningún número puede repetirse
- 6) La primer columna contiene los números del 1 al 9, la segunda del 10 al 19, la tercera del 20 al 29, así sucesivamente hasta la última columna la cual contiene del 80 al 90

Guardado de historial en base de datos:

Por cada numero que se genere, se deberán guardar los datos en una tabla llamada **HistorialBolillero.** Esta tabla deberá tener dos campos: Un campo con fecha y hora y otro campo con el número de bolilla

Además, por cada cartón ganador, se guardará el número de Cartón o Cartones ganadores en una tabla llamada **HistorialCartones**.

Esta tabla contará con 5 campos: Uno con fecha y hora y luego 4 campos (Carton1, Carton2, Carton3 y Carton4) que admitan null donde se guarde el o los cartones ganadores. Ejemplo: Si resultaron ganadores los cartones 3 y 1, se guardarán datos en el campo Fecha y hora con la hora actual y el número 3 en el campo Carton1 y el número 1 en el campo Carton2.

Entregables:

Deberá subirse al ClassRoom un zip con todo el proyecto completo y con un script de generación de la base de datos para que los profesores puedan evaluarlo.