

PRÁCTICA 4.06 Estados en React

Normas de entrega

- En cuanto al **código**:
 - en la **presentación interna**, importan los **comentarios**, la claridad del código, la significación de los nombres elegidos; todo esto debe permitir considerar al programa como **autodocumentado**. No será necesario explicar que es un **if** un **for** pero sí su funcionalidad. Hay que comentar las cosas destacadas y, sobre todo, las **funciones** y **clases** empleadas. La ausencia de comentarios será penalizada,
 - en la **presentación externa**, importan las leyendas aclaratorias, información en pantalla y avisos de ejecución que favorezcan el uso de la aplicación,
 - si no se especifica lo contrario, la información resultante del programa debe aparecer en la consola del navegador **console.log(información)**,
 - los ejercicios deben realizarse usando **JavaScript ES6**. No se podrá utilizar ninguna biblioteca (si no se especifica lo contrario en el enunciado),
 - para el nombre de **variables**, **constantes** y **funciones** se utilizará *lowerCamelCase*,
 - el nombre de los componentes debe comenzar con letra **mayúscula**.
- En cuanto a la **entrega** de los archivos que componen los ejercicios de **React**:
 - entrega **la práctica** en un sólo proyecto (el nombre a tu discreción),
 - los componentes creados deben estar separados en carpetas (los creados en el Ejercicio1 dentro de una carpeta denominada **Ejercicio1**),
 - el código contendrá ejemplos de ejecución, si procede,
 - comprime la carpeta **src** junto con los ficheros **package.json** y **package-lock.json** en un fichero **ZIP** , y
 - sube a **Aules** el fichero comprimido.

Ejercicio 1 - Estado con array

Crea un componente con un párrafo y dos botones: **Generar** y **Eliminar** (y algo de estilo **CSS**). Al pulsar **Generar** se generará un número aleatorio entre 1 y 100 (**no repetido**) que será almacenado en el **estado** del componente. El listado de números debe mostrarse dentro del párrafo creado con una lista con ** ()** cada vez que se actualice el estado.

Al pulsar el botón **Eliminar** se borrarán **todos los elementos** del estado. Además, al pulsar sobre cada elemento **** del listado se eliminará ese elemento del estado.

Ejercicio 2 - Jugando al Euromillón

Diseña un componente para comprobar varias combinaciones del juego Euromillón. Dispondrá de un botón **Generar** y un párrafo. Sigue estas indicaciones para crear el componente:

- cada apuesta será un objeto **JSON** (diséñalo como creas conveniente),
- el estado debe ser un **array** de objetos **JSON** que contenga el listado de las apuestas,
- al pulsar el botón **Generar** se creará una apuesta de forma aleatoria que será guardada en ese objeto. Una apuesta del Euromillón está compuesta por cinco números del 1 al 50 y dos estrellas (números también) del 1 al 12,
- cada vez que se genere una apuesta la comparará con esta combinación: 5, 45, 21, 34, 27 con las estrellas 6 y 12. Debe mostrar el número de aciertos en cada apuesta aplicando un estilo **CSS** en función de si ha sido premiado o no (se considerará acierto si hay al menos dos números y una estrella iguales).