

UT2 – Desarrollo Aplicaciones Web con PHP

RETO 2.2 – Lotería Primitiva

Objetivo

Programar una aplicación en PHP para gestionar el juego de la Lotería Primitiva.

El programa generará una combinación ganadora (6 números del 1 al 49). Las apuestas realizadas por los apostantes se proporcionan en un fichero **r22_primitiva.txt** con el siguiente formato:

```
IDPRIMI-N1-N2-N3-N4-N5-N6-C-R  
10123-17-25-32-14-15-1-32-5  
10124-18-26-33-15-16-2-33-6  
10125-19-27-34-16-17-3-34-7  
10126-20-28-35-17-18-4-35-8  
10127-21-29-36-18-19-5-36-9  
10128-22-30-37-19-20-6-37-0  
10129-23-31-38-20-21-7-38-1  
10130-24-32-39-21-22-8-39-2  
10131-25-33-40-22-23-9-40-3
```

IDPRIMI: identificador único de cada una de las apuestas

N1-N6: números jugados por el apostante

C: número complementario

R: reintegro

El objetivo del reto es simular el **Juego de la Lotería Primitiva**. Para ello se generará una combinación ganadora para un sorteo y se comprobarán los acertantes así como los premios a repartir en el sorteo.

Existen las siguientes categorías de aciertos

- Con premio: Acertantes 6 números
- Con premio: Acertantes 5 números + Complementario
- Con premio: Acertantes 5 números
- Con premio: Acertantes 4 números
- Con premio: Acertantes 3 números
- Con premio: Acertantes Reintegros
- Sin premio: Acertantes 2 números
- Sin premio: Acertantes 1 números
- Sin premio: Acertantes 0 números

Desarrollo del Reto

- 1) Desarrollar un programa php **r22_primitiva.php** que compruebe y muestre los acertantes de cada una de las categorías. Desarrollar las funciones que se estimen oportunas en el fichero **r22_funciones.php**.

Se proporciona la parte cliente de HTML en el fichero **r22_primitiva.php**:



La Primitiva

Fecha del sorteo

Recaudación Sorteo

Pulsa para generar combinación ganadora:

Al pulsar el botón **Combinación** se generará la combinación ganadora y se mostrarán en la **misma pantalla los acertantes de cada categoría, analizando el fichero de apuestas**.

Lotería Primitiva de España / Sorteo 13/10/18



Complementario: 29

Reintegro: 08

Apuestas jugadas: 100

- Acertantes 6 números: 0
- Acertantes 5 números + Complementario: 1
- Acertantes 4 números: 3
- Acertantes 3 números: 5
- Acertantes Reintegros: 10
- Sin premio 2 números: 15
- Sin premio 1 números: 21
- Sin premio 0 números: 55

Se deberá tener en cuenta los siguientes aspectos:

- ✓ La combinación ganadora, números del 1 al 49, no podrá tener números repetidos
- ✓ Los premios del sorteo, se guardarán en un fichero **premiosorteo_ddmmaaaa.txt** (dd día del sorteo, mm mes del sorteo, aaaa año del sorteo) con el siguiente formato:

C6 # premio a percibir cada acertante 6 aciertos

C5+# premio a percibir cada acertante 5 aciertos + complementario

C5 # premio a percibir cada acertante 5 aciertos

C4 # premio a percibir cada acertante 4 aciertos

C3 # premio a percibir cada acertante 4 aciertos

CR # premio a percibir cada acertante reintegro

Se destina a premios el 80% de la recaudación total. Ese porcentaje se distribuye de la siguiente forma:

- 40% acertantes 6 aciertos
- 30% acertantes 5 aciertos + complementario
- 15% acertantes 5 aciertos
- 5% acertantes 4 aciertos
- 8% acertantes 3 aciertos
- 2% acertantes reintegro

Entrega

Se entregará a través del enlace habilitado en el Aula Virtual un fichero comprimido de nombre **r22_<nombrealumno>.zip**. Este archivo incluirá los ficheros desarrollados: **r22_primitva.php** y **r22_funciones.php**.