

## 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`.**