

Lotería Primitiva

Se debe realizar la codificación en Javascript de una web para comprobar los resultados de la primitiva.

a) Números

- El usuario puede seleccionar hasta seis números y un número más para el reintegro.
- Se pide codificar lo necesario para que cuando el usuario haga click en cualquier número éste quede marcado con la clase CSS “.selección”.
- Tras seleccionar seis números, al pulsar sobre el séptimo el anterior número pulsado se deseleccionará.
- Tras seleccionar el número del reintegro se puede cambiar por otro, pero sólo uno puede quedar seleccionado.
- Al pulsar el botón #btnLimpiar se deseleccionarán todos los números.

b) Desplegable de fechas de sorteos

- Dado el fichero sorteos.xml que contiene datos de los sorteos se debe generar una lista desplegable con las fechas de los sorteos antes del botón #btnCargarSorteo.

c) Datos del sorteo

- Al pulsar el botón #btnCargarSorteo se generarán dos tablas con los datos del sorteo cuya fecha esté seleccionada en el desplegable.
- La primera tabla se colocará donde indica el comentario en el fichero HTML y la segunda a continuación de la primera.
- La primera tabla debe tener la clase CSS .tablaSorteo y la segunda la clases CSS .tablaPremios.
- La primera tabla contendrá los números premiados y la segunda el importe de los premios.

Tabla html con datos del sorteo

```
<table class="tablaSorteo">
  <thead>
    <tr>
      <th>Num 1</th><th>Num 2</th><th>Num 3</th>
      <th>Num 4</th><th>Num 5</th> <th>Num 6</th>
      <th>Complementario</th><th>Reintegro</th>
    </tr>
  </thead>
  <tbody>
    <tr>
      <td>4</td>
      <td class="acierto">14</td>
      <td>24</td>
      <td class="acierto">34</td>
      <td class="acierto">44</td>
      <td>49</td>
      <td>1</td>
      <td>2</td>
    </tr>
  </tbody>
</table>
```

Tabla html con datos de los premios

```
<table class="tablaPremios">
  <thead>
    <tr><th>Categoría</th><th>Premio</th></tr>
  </thead>
  <tbody>
    <tr>
      <td>1ª Categoría (6 aciertos)</td>
      <td>22.000.000,00 €</td>
    </tr>
    <tr>
      <td>2ª Categoría (5 aciertos + complementario)</td>
      <td>35.022,88 €</td>
    </tr>
    <tr>
      <td>3ª Categoría (5 aciertos)</td>
      <td>1.603,16 €</td>
    </tr>
    <tr>
      <td>4ª Categoría (4 aciertos)</td>
      <td>48,94 €</td>
    </tr>
    <tr class="premio">
      <td>5ª Categoría (3 aciertos)</td>
      <td>8,00 €</td>
    </tr>
    <tr>
      <td>Reintegro</td>
      <td>1,00 €</td>
    </tr>
  </tbody>
</table>
```

Sorteos.xml

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<sorteos>
  <sorteo fecha="06-11-2014">
    <numero>4</numero>
    <numero>14</numero>
    <numero>24</numero>
    <numero>34</numero>
    <numero>44</numero>
    <numero>49</numero>
    <reintegro>4</reintegro>
    <premios>
      <cat1>22.000.000,00 €</cat1>
      <cat2>35.022,88 €</cat2>
      <cat3>1.603,16 €</cat3>
      <cat4>48,94 €</cat4>
      <cat5>8,00 €</cat5>
      <reint>1,00 €</reint>
    </premios>
  </sorteo>
  /* Otros sorteos .... */
</sorteos>
```

d) Verificar premios

- La verificación de premios de los números seleccionados se produce al pulsar el botón #btnVerificar.
- Si no hay 6 números seleccionados, 7 contando más el número del reintegro, no se verificarán los premios, sino que aparecerá una alerta con el mensaje “Faltan números por seleccionar”.
- Los números premiados de la tabla con los datos del sorteo se marcarán con la clase CSS .acierto. Si hubiera alguno marcado anteriormente se debe “limpiar”.
- El reintegro se comprueba con el reintegro.
- Una vez marcados los números se verificará si corresponde algún premio: 6 aciertos, 5 aciertos + complementario, etc.
- La fila correspondiente al premio de la máxima categoría que corresponda se marcará con la clase CSS .premio, es decir sólo se marcará una de las filas de premios, el más grande que corresponda. Si hubiera alguna fila marcada anteriormente se debe “limpiar”.
- Además de lo que ya hace en el apartado a), el botón #btnLimpiar también “limpia” la tabla de datos del sorteo y premios, dejándola con los números y premios sin marcar.

NOTAS AL EJERCICIO

- No se puede generar código HTML mediante texto.
- No se puede usar innerHTML ni outerHTML y sí se puede usar textContent.
- No se pueden modificar los ficheros ejercicio2.html, ni estilos.css en absoluto.
- Todo el código debe ir en el fichero codigo.js.
- Se pueden agregar los atributos de usuario (tipo data-*) que se crean necesarios.
- Para evitar la dependencia entre apartados se toman las siguientes medidas:
 - Para hacer el apartado c) sin haber hecho el apartado b) se generarán las tablas a partir de los datos del primer sorteo contenido en el fichero xml.
 - Para hacer el apartado d) sin haber hecho el apartado a) se tomarán los siguientes números como seleccionados: 1, 4, 14, 24, 34, 44 y reintegro el 1.
 - Para hacer el apartado d) sin haber hecho el apartado c) se utilizará la tabla HTML que se proporciona en el cuadro de texto (ver página anterior).
 - Para hacer el apartado d) sin haber hecho el apartado a) ni el c) se aplicarán las dos medidas previas.

Números

Escoge tus números

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

Escoge el reintegro

1

2

3

4

5

6

7

8

9

Limpiar

Verificar

Seleccione la fecha del sorteo

06-11-2014

Cargar Sorteo

Datos del sorteo

Num 1	Num 2	Num 3	Num 4	Num 5	Num 6	Complementario	Reintegro
4	14	24	34	44	49	1	2

Categoría	Premio
1ª Categoría (6 aciertos)	22.000.000,00 €
2ª Categoría (5 aciertos + complementario)	35.022,88 €
3ª Categoría (5 aciertos)	1.603,16 €
4ª Categoría (4 aciertos)	48,94 €
5ª Categoría (3 aciertos)	8,00 €
Reintegro	1,00 €