

### Ejercicios globales

Ejercicios propuestos en examen de otros cursos

#### Ejercicios propuestos - 1

### Ejercicio 1. Sorteo de la primitiva

Este ejercicio consiste en una simulación del sorteo de la primitiva obteniendo, y mostrando, la combinación ganadora.

El programa debe cumplir:

1. Crear el boleto en el lugar destinado (div boleto) con la disposición de los números tal como aparece en la imagen de inicio.
2. Activar el botón **Sortear** para que al pulsar se genere la combinación ganadora.
3. Al pulsar *Sortear*, los números ganadores aparecen con fondo rojo en el boleto y en la tabla de números premiados.
4. Si se vuelve a pulsar *Sortear*, aparecen los nuevos números desapareciendo el resultado anterior.

**Valoración de los apartados: 6 puntos**

- Creación del boleto (1,5 p)
- Disposición de los números (0,5 p)
- Estilos del boleto y de los números (0,5 p)
- Activación de *Sortear* y generación de la combinación ganadora (1,5 p)
- Destacar los números premiados en el boleto (0,5 p)
- Escribir los números premiados en la tabla de resultados (0,5 p)
- Destacar y escribir de forma correcta otro sorteo (sin reiniciar la página) (1 p)

## Ejercicio 2. Desactivar la cuenta atrás (4 puntos)

En el estado inicial de la página del ejercicio se muestra un cuadro que simula una bomba con un reguero de cuadros simulando una mecha.

Al pulsar el botón **Comenzar** (1 p)

- El botón *Comenzar* se desactiva (0,25 p)
- Comienza la cuenta atrás de **10 segundos** (0,5 p)
- Aparece el botón *Desactivar* (0,25 p)

En cada segundo sucede (1 p)

- La cuenta atrás, que se muestra en el cuadro azul, disminuye en un segundo. (0,5 p)
- Un cuadro de la mecha cambia su color a negro, simulando que ha ardido. (0,5 p)

Al pulsar el botón **Desactivar** se vuelve al estado inicial: (1,25 p)

- *Comenzar* en rojo y activo, (0,25 p)
- la mecha y la bomba en sus colores iniciales (aparecen en el archivo .css) (0,25 p)
- La cuenta atrás vuelve a 10 (0,5 p)
- El botón *Desactivar* se oculta (0,25 p)

Al finalizar la cuenta atrás y llegar a 10 segundos (0,75 p)

- La bomba cambia de color a *firebrick* (0,25 p)
- Aparece el letrero de explosión (Boom!!!) (0,25 p)
- Se para la cuenta atrás (0,25 p)

Imágenes

Ejercicio 1: Sorteo de la primitiva

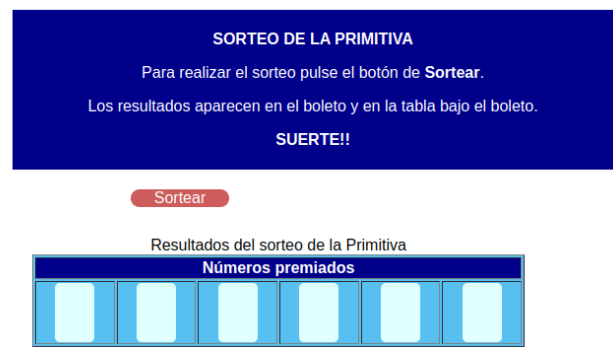


Figure 1: Ejercicio 1: Página sin incluir código javascript



Figure 2: Ejercicio 1: Página tras realizar un sorteo

Ejercicio 2: Desactivar la cuenta atrás

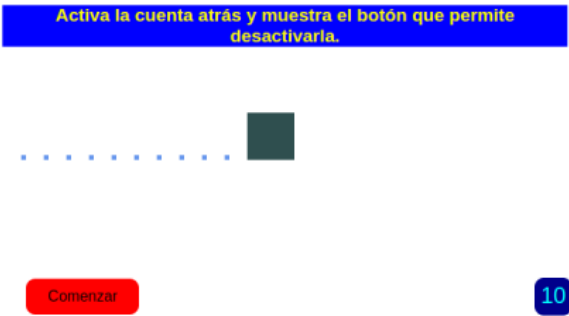


Figure 3: Ejercicio 2: Estado inicial de la cuenta atrás

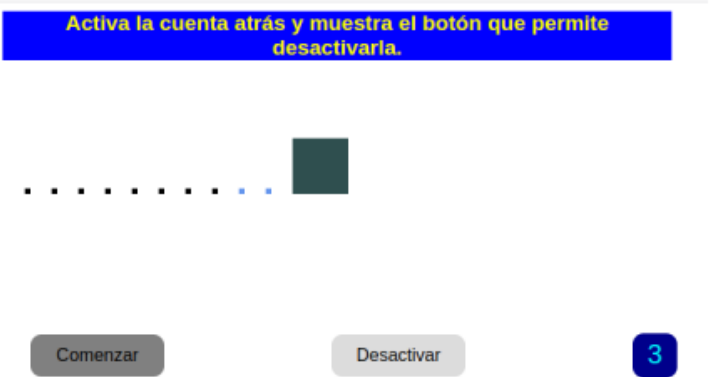


Figure 4: Ejercicio 2: Situación durante la cuenta atrás

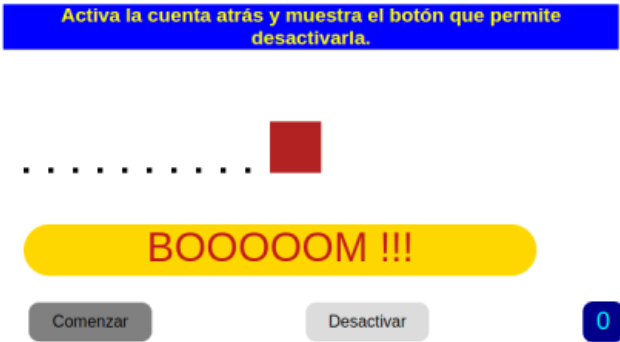


Figure 5: Ejercicio 2: Explosión al finalizar la cuenta atrás