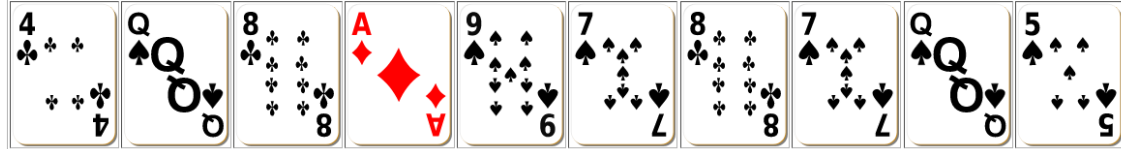




## PARTIDA (2.5ptos):

Tenemos un botón que al clicar aparecerán 10 cartas de forma aleatoria (del 1 al 13) y tenemos que ir guardando sus mínimos y máximos en cada tirada indicando el número de partida. No se pueden usar funciones (max, min...) no trabajadas en clase.

CARTAS:



PARTIDA NÚM 6

MÍNIMOS:

2 3 1 1 2 1

MÁXIMOS:

13 13 13 12 12 12

EMPEZAR

## CUADRADO BONITO (2ptos)

Se desea realizar un ejercicio para modificar el color de un cuadro de tamaño 200px de lado.

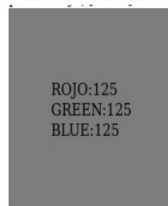
Habrà una serie de botones que en función del botón podrá incrementar o decrementar en 10 el valor del color (Rojo, Verde, Azul).

El valor de inicio y de reset de los colores es 125.

No podrá sobrepasar los límites de 0 y 255.

Deberà implementarse todo el código en la misma página haciendo uso de variables de sesión.

VALOR POR DEFECTO:



Array ( [red] => 125 [green] => 125 [blue] => 125 )

Rojo +10   Rojo - 10  
Azul + 10   Azul - 10  
Verde + 10   Verde - 10  
reset

DESPUÉS DE HABER INCREMENTADO/DECREMENTADO VALORES.



Array ( [red] => 15 [blue] => 205 [green] => 185 )

Rojo +10   Rojo - 10  
Azul + 10   Azul - 10  
Verde + 10   Verde - 10  
reset



## LA PRIMITIVA (3 ptos)

Como vemos que no podremos ganarnos la vida como jugador/a de Bolos, decidimos probar con La Primitiva. Por ello, hemos diseñado la siguiente aplicación.



Números Premiados:

1 9 8 13 15

PREMIOS ACUMULADOS :0

Tiradas :0

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

cancelar

Cuando cargue la página web mostrará los números premiados. El problema es que con el dinero que tenemos sólo podemos jugar 5 tiradas. Si tenemos un acierto tendremos un premio de 1000 euros, 2 aciertos 2000 euros... hasta los 5 aciertos que son 5000 euros.

Los números premiados se almacenarán en un array e iremos comprobando cada vez que hagamos un lanzamiento.

En el siguiente ejemplo hemos marcado 3 números (tiradas) y hemos tenido la suerte de acertar dos, cuando se finalicen las tiradas no deberán permitirte lanzar más y deberá mostrar el resultado final del premio acumulado.



Números Premiados:  
1 9 8 13 15

PREMIOS ACUMULADOS :2000

Tiradas :3

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

cancelar

PREMIO 3000 EUROS



Números Premiados:

1 9 8 13 15

PREMIOS ACUMULADOS :3000

Tiradas :5

La interfaz, es decir, los botones debería crearse mediante bucles. Para no complicar la aplicación es posible poder marcar varias veces el mismo número.



## EL CORTE INGLÉS (2.5ptos)

Hemos tenido la suerte de ganar un pellizco con La Primitiva y vamos a comprarnos un nuevo ordenador en El Corte Inglés, así que entramos en una web de compras. Tenemos una página donde ponemos el nombre de usuario que automáticamente te redirige a la página de compras donde se puede visualizar el nombre.

Podemos encontrar la página donde comprar los productos. Se puede ver el nombre de usuario y el botón de "cerrar sesión" dónde borra al usuario únicamente, también podremos añadir tantos ratones (2 euros), teclados (5 euros), cpu (10 euros) y tarjetas (20 euros) que queramos.



**Usuario Logeado: Julio**

**RATÓN:**

5

**TECLADO:**

7

**CPU:**

2

**TARJETA:**

1

Al incrementar y decrementar, indicamos la cantidad de productos que queremos. Una vez le demos al botón de comprar, nos mostrará la factura con detalle.

### FACTURA DE COMPRA

Ratones: 5  
CPU: 2  
Teclado: 7  
Tarjeta: 1  
Total :85 euros