

Nombre: _____

1ª PRUEBA TEÓRICA 1ª EVALUACION PARTE PROBLEMAS

Ejercicio 1: (valor 3 puntos)

Se tiene el siguiente formulario

ROTACIÓN DE UN STRING

IZQUIERDA	DERECHA
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
PALABRA A CARGAR	<input type="text"/> <input type="button" value="CARGAR PALABRA"/>
<input type="button" value="INICIAL"/> <input type="button" value="IZQ"/> <input type="button" value="DER"/> <input type="button" value="FINAL"/>	

En la que se simula una simulación de controles de Inicio, Izquierda, Derecha y Final. Esta simulación se hará haciendo el desplazamiento de las letras de un string que previamente se ha cargado en alguno de los dos cuadros de texto que hay para ellos.

El botón Cargar Palabra sirve para cargar una palabra para su desplazamiento, esta palabra se cargará en el lado izquierdo o derecho dependiendo de del botón de radio que tiene justo abajo.



Una simulación de lo que debe hacer el programa es la siguiente:

ROTACIÓN DE UN STRING

IZQUIERDA	DERECHA
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
PALABRA A CARGAR	amor <input type="button" value="CARGAR PALABRA"/>
<input type="button" value="INICIAL"/> <input type="button" value="IZQ"/> <input type="button" value="DER"/> <input type="button" value="FINAL"/>	



Hacemos clic en el botón Cargar Palabra

ROTACIÓN DE UN STRING

IZQUIERDA	DERECHA
amor	
	
PALABRA A CARGAR	<div>CARGAR PALABRA</div>
<div>INICIAL</div> <div>IZQ</div> <div>DER</div> <div>FINAL</div>	

Hacemos clic en el botón Derecha

ROTACIÓN DE UN STRING

IZQUIERDA	DERECHA
amo	r
	
PALABRA A CARGAR	<div>CARGAR PALABRA</div>
<div>INICIAL</div> <div>IZQ</div> <div>DER</div> <div>FINAL</div>	

Hacemos clic en el botón Final

ROTACIÓN DE UN STRING

IZQUIERDA	DERECHA
	amor
	
PALABRA A CARGAR	<div>CARGAR PALABRA</div>
<div>INICIAL</div> <div>IZQ</div> <div>DER</div> <div>FINAL</div>	

Hacemos clic en el botón Izquierda

ROTACIÓN DE UN STRING

IZQUIERDA	DERECHA
<input type="text" value="a"/>	<input type="text" value="mor"/>
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
PALABRA A CARGAR	<input type="text"/> <input type="button" value="CARGAR PALABRA"/>
<input type="button" value="INICIAL"/> <input type="button" value="IZQ"/> <input type="button" value="DER"/> <input type="button" value="FINAL"/>	

Hacemos clic en el botón Inicial

ROTACIÓN DE UN STRING

IZQUIERDA	DERECHA
<input type="text" value="amor"/>	<input type="text"/>
<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
PALABRA A CARGAR	<input type="text"/> <input type="button" value="CARGAR PALABRA"/>
<input type="button" value="INICIAL"/> <input type="button" value="IZQ"/> <input type="button" value="DER"/> <input type="button" value="FINAL"/>	

Si estando los dos cuadros de texto ocupados por partes de una palabra y se carga una nueva palabra, automáticamente esta se carga donde indique el radio botón y se pierde la palabra anterior.

Ejercicio 2. (Valor 4 puntos)

Se les deja el siguiente formulario

RESULTADO SORTEO LOTERIA PRIMITIVA

NÚMEROS PREMIADOS			
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
E S C R U T I N I O			
Numero de apuestas jugadas	<input type="text" value="0"/>		
Total de euros recaudados	<input type="text" value="0"/>		
Total de euros a repartir	<input type="text" value="0"/>		
Categorías	A Repartir	Acertantes	A Cobrar
Cat. 1	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
Cat. 2	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
Cat. 3	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
Cat. 4	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/>
<input type="button" value="PROCESAR"/>			

En el que se pide calcular el escrutinio de un sorteo de la lotería primitiva. Los números de las apuestas que participan del sorteo están escritas en un fichero de datos de nombre “fichero_apuestas.txt”. En ese fichero hay una apuesta de primitiva por cada línea que exista en el fichero.

Para la realización del escrutinio del sorteo se debe poner en las casillas correspondientes los números premiados del sorteo.

Una vez escrito los números y al hacer clic en el botón Procesar, el programa debe revisar todas las apuestas de primitivas que hay en el fichero de datos y calcular y rellenar los campos sombreados que aparecen en el formulario.

A continuación se detalla lo que se pide en cada uno de esos campos:

- Número de apuestas jugadas: es el número de apuestas que entraron en el sorteo. Corresponde con el número de líneas del fichero.
- Total de euros recaudados: Es el total de dinero que se ha jugado en el sorteo. Para su cálculo se informa que una apuesta de primitiva vale 1 euro.
- Total de dinero a repartir: Como en todos los juegos de loterías, el estado se queda con el 30% de la recaudación del sorteo. Por tanto el dinero que se reparte entre los premios es del 70% de la recaudación.

Existen varias categorías de premios, que se detallan a continuación:

- Cat 1: En esta categoría están las apuestas que han acertado los seis números premiados
- Cat 2: En esta categoría están las apuestas que han acertado cinco de los números premiados
- Cat 3: En esta categoría están las apuestas que han acertado cuatro de los seis números premiados
- Cat 3: En esta categoría están las apuestas que han acertado cuatro de los seis números premiados

Para cada categoría se desea mostrar la siguiente información:

- El dinero a repartir: Corresponde al dinero que se repartirá en cada categoría. Ese dinero tiene el siguiente desglose por categoría:
 - para la categoría 1 es del 25% del dinero
 - para la categoría 2 es el 20% del dinero
 - para la categoría 3 es el 25%
 - finalmente para la categoría 4 queda el 30% restante.
- El número de acertantes: Esto es el número de apuestas que han acertado la cantidad de números a acertar por cada categoría.
- Importe a cobrar: Es el dinero que va a cobrar cada acertante de una de las apuestas de la primitiva. Lógicamente este valor será el cociente de los dos anteriores

Como ejemplo, para el fichero de datos que se le suministra, si los números premiados son los siguientes;

28 , 14 , 33 , 12 , 6 , 20

El resultado de su programa deberá ser:

NÚMEROS PREMIADOS					
28	14	33	12	6	20
E SCRUTINIO					
Numero de apuestas jugadas			20		
Total de euros recaudados			20		
Total de euros a repartir			14		
Categorías	A Repartir	Acertantes	A Cobrar		
Cat. 1	3.5	1	3.5		
Cat. 2	2.8	1	2.8		
Cat. 3	3.5	2	1.75		
Cat. 4	4.2	4	1.05		
<div>PROCESAR</div>					

¡¡BUENA SUERTE!!