
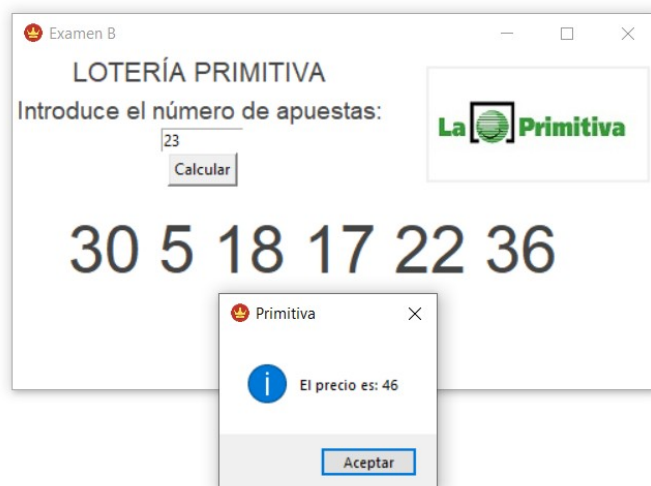
 Junta de Andalucía	<h1>EXAMEN A HLC 2º SMR</h1> <h2>1º Evaluación Python</h2> <p>Curso: 24/25 Fecha 3/12/24</p>	
NOMBRE:		

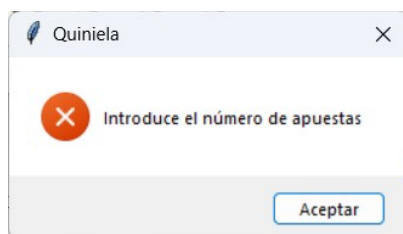
Desarrollar un programa en Python con la siguiente interfaz, La lógica del programa realizará lo siguiente:



- ✓ Capturar a través de una caja de texto el número de apuestas.
- ✓
- ✓ Mostrar en una ventana emergente informativa, el coste total en euros sabiendo que cada apuesta son 2€.
- ✓ Si pulsamos el botón, mostrar 6 resultados aleatorios combinados entre [0- 59] en una etiqueta con tamaño de fuente 36.

Opcional (para nota):

- ✓ Si el usuario no introduce ningún valor, mostrar un mensaje de error que indique: “Hay que introducir una apuesta como mínimo”.



- ✓ Si tiene más de una apuesta, comprobar que no se repite la misma combinación.

- ✓ Mostrar con un máximo de 6 combinaciones, el número de combinaciones que introduce el usuario.
 - Ej: Si el usuario introduce 3 apuestas, se mostrará:
 - 1 12 34 23 17 47
 - 23 45 12 3 1 25
 - 12 23 45 2 1 5

- ✓ Para introducir la imagen en la ventana, utilizaremos el siguiente código:

```
imagen = PhotoImage(file="img/logo.png")  
fondo = Label(ventana, image= imagen).place(x=320,y=10)
```

NOTA: Para superar este tema hay que realizar como mínimo los tres primeros puntos.