

Lotería primitiva

Escribe una aplicación PHP que lleve a cabo la siguiente funcionalidad:

Se trata de implementar un sencillo juego de lotería primitiva que permite al usuario realizar 4 apuestas rellenando un formulario con 4 tablas de números del 1 al 49. Cada apuesta consiste en marcar 6 números comprendidos en dicho rango.

Encima de cada boleto se mostrará el nombre del mismo. Dicho nombre se compone de unir las letras obtenidas tras convertir los números premiados a caracteres ASCII. Antes de realizar la conversión de cada número se le deberá sumar 65 para que puedan situarse en el rango de las letras.

Cada boleto tendrá la siguiente apariencia:

Abf_Ty

<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10
<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/> 12	<input type="checkbox"/> 13	<input type="checkbox"/> 14	<input type="checkbox"/> 15	<input type="checkbox"/> 16	<input type="checkbox"/> 17	<input type="checkbox"/> 18	<input type="checkbox"/> 19	<input type="checkbox"/> 20
<input type="checkbox"/> 21	<input type="checkbox"/> 22	<input type="checkbox"/> 23	<input type="checkbox"/> 24	<input type="checkbox"/> 25	<input type="checkbox"/> 26	<input type="checkbox"/> 27	<input type="checkbox"/> 28	<input type="checkbox"/> 29	<input type="checkbox"/> 30
<input type="checkbox"/> 31	<input type="checkbox"/> 32	<input type="checkbox"/> 33	<input type="checkbox"/> 34	<input type="checkbox"/> 35	<input type="checkbox"/> 36	<input type="checkbox"/> 37	<input type="checkbox"/> 38	<input type="checkbox"/> 39	<input type="checkbox"/> 40
<input type="checkbox"/> 41	<input type="checkbox"/> 42	<input type="checkbox"/> 43	<input type="checkbox"/> 44	<input type="checkbox"/> 45	<input type="checkbox"/> 46	<input type="checkbox"/> 47	<input type="checkbox"/> 48	<input type="checkbox"/> 49	

Los datos introducidos por el jugador serán enviados a la aplicación donde se revisarán los aciertos de cada boleto. La aplicación debe comprobar que la apuesta no contiene más de 6 números, no hace falta que invalide la apuesta si tiene menos. Finalmente se devolverá una página al usuario con la siguiente información:

- Números agraciados
- Por cada boleto:
 - Nombre del boleto
 - Si la apuesta es válida
 - Números introducidos por el jugador
 - Número de aciertos
 - Sino
 - Apuesta Invalida - <<Numero de apuestas introducidas>> son demasiadas apuestas