cpifp Bajo Aragón	DESARROLLO DE INTERFACES		IFC INFORMÁTICA
	2° CUATRIMESTRE	-	Y COMUNICACIONES
NOMBRE:		NOT	A
FECHA:08-05-2024	CURSO:		

1) RESULTADO DE APRENDIZAJE 9: NET

PRACTICA: LOTERIA PRIMITIVA

Realizar una aplicación que genere una combinación de la lotería primitiva, teniendo en cuenta los siguientes apartados:

- 1) **SORTEO:** Generar una combinación aleatoria. Dicha combinación aparecerá ordenada ascendentemente. Para realizarla deberemos tener en cuenta:
 - a. Generaremos 6 números para la **combinación** (entre 1 y el 49) teniendo en cuenta que los números de la combinación no pueden ser repetidos, a través de una función denominadas **mostrar_resultados_sorteos.**
 - b. Ordenaremos los valores creando una función para ello, llamada ordenar.
 - c. Mostrar la combinación.

La combinación de la primitiva es :

1 10 24 28 29 40 REINTEGRO:
1 10 24 28 29 40 REINTEGRO:
1 10 24 28 29 40 REINTEGRO:
1 10 24 28 29 40 REINTEGRO:
1 10 24 28 29 40 REINTEGRO:
1 10 24 28 29 40 REINTEGRO:
1 10 24 28 29 40 REINTEGRO:
1 10 24 28 29 40 REINTEGRO:
1 10 24 28 29 40 REINTEGRO:
1 10 24 28 29 40 REINTEGRO.
1 10 24 28 29 40 REINTEGRO.
1 10 24 28 29 40 KLINILGRO.
1 10 24 28 29 40
1 10 24 28 29 40
1 10 24 28 29 40
1 10 24 28 29 40 3
1 10 24 28 29 40 3
1 10 24 28 29 40 3
1 10 24 20 29 40 3
1 10 24 20 20 40 3
1 10 24 20 20 40 3
1 10 21 20 20 3
The state of the s
A CONTRACTOR OF THE CONTRACTOR

2) JUGAR:

e. Vamos ampliar nuestra página generando en el formulario 49 *checkboxs*, en tiempo de ejecución, para que el usuario pueda elegir la combinación adecuada. El campo de reintegro de momento no hace nada.

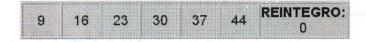
1:0	2: 🗆	3:□	4: г	5:□	6:□	7:⊏
8:⊏	9:⊏	10:□	11:⊏	12:□	13:□	14:□
15:⊏	16:□	17:□	18:⊏	19:□	20:□	21:□
22: 🗆	23:⊏	24:□	25:⊤	26:□	27:⊏	28:□
29:⊏	30:⊏	31:□	32:⊏	33:□	34:□	35:⊏
36:□	37:⊏	38:□	39:⊏	40: □	41:⊏	42:□
43:□	44:□	45:□	46:⊏	47:⊏	48:□	49:□
Reintegro: 0						
MANUAL BORRAR						

- f. Existirá un botón "borrar", que limpie la combinación tecleada.
- g. Existirá un botón "manual" que al pulsarlo mostrará:

cpifp	DESARROLLO DE INTERFACES	IFC INFORMÁTICA
Bajo Aragór	2ª EVALUACION	Y COMUNICACIONES
NOMBRE:		NOTA
FECHA:14-02-2017	CURSO:	

- · la combinación del usuario
- · el sorteo
- un recuento de aciertos.

Tu combinación es:



La combinación ganadora es:

40 29 24 REINTEGRO :

El número de aciertos es 0

Nota Aclaratoria: No hace falta trabajar con 49 números.

Puntuación: Para poder aprobar hay que tener como mínimo, aunque sea con números fijos, el punto c y el punto g, todos los demás puntos irán subiendo nota, un punto por cada uno de ellos.