
	DESARROLLO DE INTERFACES	
	2º CUATRIMESTRE	
NOMBRE:		NOTA
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 denominada **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: 3
---	----	----	----	----	----	------------------------

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: <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: <input type="checkbox"/>
Reintegro: <input type="text" value="0"/>						
MANUAL				BORRAR		

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

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

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

Tu combinación es:

9	16	23	30	37	44	REINTEGRO: 0
---	----	----	----	----	----	-----------------

La combinación ganadora es:

1	28	10	40	29	24	REINTEGRO: 3
---	----	----	----	----	----	-----------------

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.