

## SECCION 5 - EXTRA 1 ( Arrays – Extra )

### Practica 30. (30\_arrays\_cocina.html) -> Métodos [ 'los que sean necesarios' ]

Disponemos de un restaurante '*La Masía del Montseny*' que necesita una aplicación para controlar los platos que entran y salen de la cocina hacia el comedor. La aplicación contendrá elementos de formulario para poder ir pasando las diferentes comandas a cocina. Cuando el pedido está preparado se deberá enviar al comedor y cuando el comensal finalice el plato se deberá finalizar.

**NOTA:** En este ejercicio para no complicarlo excesivamente los platos que entran y salen siempre lo harán en el mismo orden (FIFO), es decir, el primero que entra será el primero en salir.

- La aplicación tendrá el nombre del restaurante.
- Se trabajará con los arrays que el alumno considere necesarios aunque con dos arrays, a priori, debería de ser suficiente.
- Los platos que entren en cocina estarán numerados en función de la prioridad de salida siendo 1 el primer plato que le toca salir de cocina y 7 en este ejemplo el plato que más deberá esperar.
- Cuando la cocina o el comedor se queden sin platos se deberá informar mediante un mensaje por pantalla y el color de la caja [ '*backgroundColor*' ] se pintará de color rojo. Mientras haya platos en alguno de los dos lugares el color de fondo de la caja será en color verde.
- Si la 'Cocina' y el 'Comedor' se quedan sin platos significa que el servicio ya ha finalizado y mostrará el mensaje '*Servicio Finalizado...*' o '*Servicio Activo*' en la caja 'Estado' en color verde o rojo respectivamente.
- Cuando el servicio haya finalizado se deberá mostrar en la caja 'Estado' el número de platos totales que se han suministrado a los comensales durante el servicio a través de un mensaje de informativo '*Servicio Finalizado. Total 24 Comandas*'.

\*\*\*\*\*Resultado\*\*\*\*\*

## Restaurante 'La Masía del Montseny'

Plato:

Enviar plato a cocina

Estado servicio

Servicio Activo

COCINA

COMEDOR

Sopa de Galets  
Fideua  
Ossobuco  
Paella Marisco  
Macarrones  
Café corto  
Ensalada Cesar

Croquetas  
Melón  
Cordero  
Pizza  
Gazpacho  
Bola Helado

Enviar ->

Finalizar

### Practica 31. (31\_arrays\_primitiva.html)

Queremos realizar una aplicación que nos calcule de forma automática los números de la primitiva. Para ello dispondremos del botón '*Generar Boleto*' que de forma aleatoria nos devuelve 6 números y los ubica en las diferentes posiciones. Además, se nos proporcionará un sexto número que es el reintegro.

En la zona inferior de la página podremos añadir los números en diferentes campos tipo `<input>` y se comprobará si hay premio o no, y si hay reintegro o no. El botón dentro de la web para realizar la acción es '*Comprobar boleto*'.

- Los números se generarán de forma aleatoria en el boleto. [ '*random()*' ].
- Los numero seleccionados estarán comprendidos entre 1 y 49, y el reintegro entre 0 y 9.
- No podrá haber un boleto con números repetidos dentro de los 6 primeros.
- La caja inferior '*Resultado*' mostrará diferentes resultados en función de los aciertos. Mostrará el valor "*Boleto no premiado*" si se aciertan 2 o menos números y la caja se mostrará en color rojo.
- Si se aciertan 3 o más números deberá mostrar el texto "*Boleto premiado con X aciertos*" y la caja se mostrará en color verde.
- Si se acierta el reintegro mostrará el resultado con el texto "*Devolución de apuesta*" y también se mostrará en color verde.

\*\*\*\*\*Resultado\*\*\*\*\*

## Sorteo 'La Primitiva'

Números seleccionados

Reintegro

25

36

8

29

41

48

7

Generar Boleto

Comprobación de boleto

Comprobar boleto

<< Resultado >>