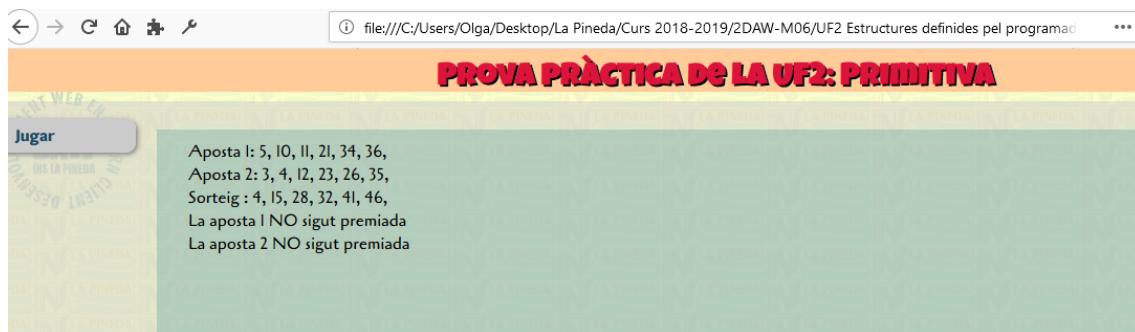


## Prova pràctica UF2: Creació d'un sorteig de la primitiva emprant classes.

### ENUNCIAT

Es tracta de realitzar una web en la que es simuli un sorteig de la primitiva simplificada on s'hagin d'encertar 6 números.

Quan li premem el botó Jugar, es generen dues apostes, el sorteig i es comproven si les apostes tenen premi.



Per realitzar la següent pràctica hem d'utilitzar dues classes.

### Classe Aposta:

Una aposta consta de 6 números que es creen a l'atzar entre 1 i 49.

**Mètode constructor:** sense paràmetres, en el que es genera una array amb 6 números aleatoris i els ordena.

**Mètode dibuixa:** retorna un String amb els números de l'aposta separats per comes.

### Classe Sorteig:

**Mètode constructor:** mètode que generà un array 6 números aleatoris i els ordena.

**Mètode dibuixa:** retorna un String amb els números del sorteig separats per comes.

**Mètode comprovarAposta:** donada una aposta indica si és guanyadora o no. Per ser guanyadora han de encertar els sis números del sorteig.

**Arxiu main.js:**

Conté la lògica de l'aplicació a la funció main(), que és la següent:

- Crear dues apostes. Mostrar-les per pantalla.
- Realitzar el sorteig. Mostrar-lo per pantalla.
- Comprovar si les apostes han sigut premiades. Indicar-lo per pantalla.

**PREMISSES:**

- Cadascuna de les classes hauran d'estar en un arxiu a part anomenat **Aposta.js** i **Sorteig.js**.
- Existirà un arxiu **main.css** que ha de contenir la lògica de l'aplicació, que és la indicada anteriorment.
- Des de l'HTML únicament s'haurà de cridar a les funció main del arxiu main.js.
- Al arxiu HTML només es pot afegir codi html si es creu necessari.
- No es puntuarà si no s'han utilitzat les classes per implementar la solució.

**PUNTUACIÓ:**

Descripció	Puntuació
Implementar de manera correcta la classe Aposta i mostrar per pantalla les dues apostes.	4,5 punts
Implementar de manera correcta la classe Sorteig i mostrar per pantalla les dues apostes.	4,5 punts.
Optimització del codi, comentaris, etc..	1 punts

**LLIURAMENT :**

Deseu els fitxers amb el nom UF2-Examencognom1.zip" i el lliureu a l'aula virtual.  
On " cognom1 " correspon al vostre primer cognom. Exemple: Si el vostre cognom fos Ferran Sáez Martínez, l'arxiu el podríeu anomenar UF2-Examencognom1.zip".