

1. (2ptos) Se desea hacer un programa para generar una importación masiva de datos de alumnos para crear las cuentas de correo del instituto, por ello, tenemos que importar el fichero “**datos.ex**” donde se podrán apreciar los datos con los cuales vamos a trabajar. La idea es coger el nombre de un alumno, “BENITO PÉREZ GALDÓS” quedando de la siguiente manera “b.pérezgaldós@iesfuentesanluis.org”, el fichero a generar “**emails.jul**” deberá tener los correos electrónicos uno debajo del otro. Hay que tener en cuenta que hay alumnos con nombres compuestos, un apellido... Así que se valorará la calidad del código.

2. (3ptos) Se desea hacer una carrera con un caballo, cada vez que clicamos correr, el caballo se desplaza de 1 a 4 posiciones dentro del circuito (array de 20 posiciones), una vez llega al final deberá mostrar que ha terminado la carrera. El siguiente código “`♘`” pintará el caballo en HTML

<input type="button" value="correr"/>	<input type="button" value="reset"/>																		

Has saltado: 2

<input type="button" value="correr"/>	<input type="button" value="reset"/>																		

Has saltado: 3

¡HAS GANADO!

<input type="button" value="correr"/>	<input type="button" value="reset"/>
---------------------------------------	--------------------------------------

3. (2,5ptos) Se desea hacer una cruz, en el caso que falte el campo del tamaño o esté fuera de rango deberá mostrar un mensaje. (2ptos)

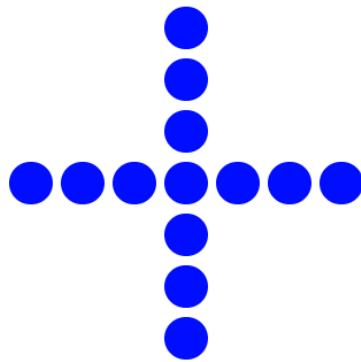
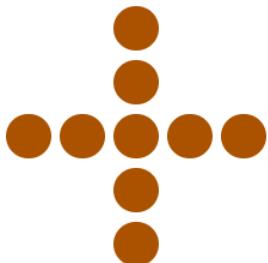
LA CRUZ

Tamaño (1 a 25):

Color:



En estos ejemplos ha salido la cruz de 5 y de 7



4. TRAGAPERRAS (2.5 punts)

Queremos ser la competencia directa de la página de apuestas 888, por tanto vamos a desarrollar una máquina tragaperras, en la cual habrá dos botones «meter moneda» y «jugar» .

Meter moneda irá incrementando el número de partidas que le quedan por jugar, en este caso le quedan 4 partidas.

Jugar el botón jugar lanza una partida donde genera aleatoriamente diferentes frutas, en caso de salir todas iguales ganas la partida.

Sólo debe regenerar las frutas cuando se clique este botón.

Cada partida que se juegue irá decrementando el número de monedas.

Sólo se puede jugar si el número de monedas es mayor a 0.

En caso de ganar deberá irse a otra página web indicando que has ganado.

TRAGAPERRAS (3)

