

PREGUNTA DE EXAMEN: Lotería Primitiva

Se desea desarrollar, por etapas, una combinación de formulario con script que simule un boleto simplificado de la Lotería Primitiva que se desea enviar para su procesamiento a <http://a.b.c/hacer>. Para ello, en el apartado b), el boleto incluirá una casilla por cada uno de los 49 números que pueden ser marcados. Al pulsar el botón **Comprobar** este formulario debe ejecutar una función JavaScript `checkFields()` (que devuelve un resultado booleano) como paso previo al envío de los contenidos, tal y como vimos en el primer bloque de laboratorio.

El script del apartado c) debe verificar que haya 6 valores seleccionados, diagnosticando cuando no se dé ese requisito y confirmando cuando sí se satisface. Solo en este último caso se realizará la invocación de <http://a.b.c/hacer>

Esta pregunta se divide en 3 apartados, donde el primero solo sirve como versión preliminar del segundo.

- a)** Escribe la página **HTML5** completa, a excepción del script `checkFields()` que incluya el **formulario** antes descrito pero reducido a los 3 primeros valores en la misma línea. La idea es destacar los conocimientos sobre la estructura de la página y de un formulario simple.

Es importante idear cómo accederá el futuro script a los valores marcados

Lotería Primitiva

1 2 3

Comprobar

- b)** Sustituye el código *interior* del formulario por un script que genere la versión completa del boleto de apuestas de la Lotería Primitiva. Es imprescindible hacerlo en **JavaScript para automatizar** la tarea de repetir una misma construcción 49 veces.

- No puede usarse jQuery.
- Se ejecuta mientras se cargar la página
- En este apartado no se valorarán características destacadas en el anterior.

Lotería Primitiva

1 2 3 4 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

Comprobar

- c)** Escribe una función JavaScript `checkFields()` que, invocada desde el formulario resultado de 3.b), compruebe los valores que han sido marcados y produzca un diagnóstico como se ilustra abajo.

- En caso de que se hayan seleccionado 6 valores, tras el *alert* ilustrado a la izquierda se permitirá la invocación de <http://a.b.c/hacer> (indicado en el formulario)
- Si el número de valores no es 6, tras el *alert* ilustrado a la derecha NO se invocará la acción indicada en el formulario.

Lotería Primitiva

1 2 3
 10 11 12
 20 21 22
 30 31 32
 40 41 42

Comprobar

6 numeros marcados
2 3 10 11 12 41

Aceptar

Lotería Primitiva

1 2 3
 10 11 12
 20 21 22
 30 31 32
 40 41 42

Comprobar

4 numeros marcados
(deberian ser 6)
10 11 12 41

Aceptar