

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

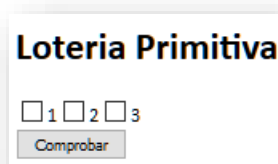
Al pulsar el botón **Comprobar** este formulario debe ejecutar una función JavaScript `checkFields()` (que devuelve un resultado booleano) como paso previo al envío de los contenidos, tal y como vimos en el primer bloque de laboratorio.

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



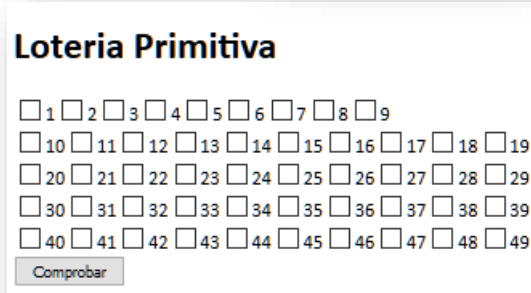
Loteria Primitiva

☐ 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 carga la página
- En este apartado no se valorarán características destacadas en el anterior.



Loteria 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

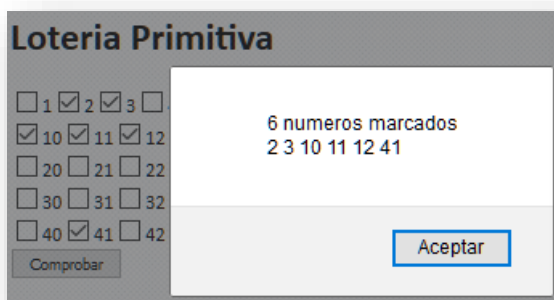
☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐ 35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39

☐ 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.



Loteria Primitiva

☐ 1 ☒ 2 ☒ 3 ☐ 4

☒ 10 ☒ 11 ☒ 12 ☐ 13

☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23

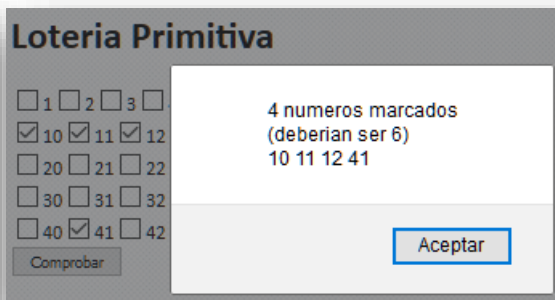
☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33

☐ 40 ☒ 41 ☐ 42 ☐ 43

Comprobar

6 numeros marcados
2 3 10 11 12 41

Aceptar



Loteria Primitiva

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4

☒ 10 ☒ 11 ☒ 12 ☐ 13

☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23

☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33

☐ 40 ☒ 41 ☐ 42 ☐ 43

Comprobar

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

Aceptar