

PRÁCTICA 1

Fecha de entrega: 16 de diciembre de 2016

Desarrolla un programa java que permita realizar apuestas de la "Primitiva", "Quiniela" y "Lotería Nacional".

Una clase llamada **Juegos** será la que encapsule la implementación de los diferentes juegos, y otra clase llamada **Aplicación** contendrá el método *main()* desde el que se programará la interfaz de usuario.

A través de un menú, se dará opción al usuario de elegir el juego. Cuando el usuario decida abandonar el programa, se calculará y mostrará la cantidad de dinero que debe abonar para hacer efectivas todas las apuestas.

Dependiendo del juego seleccionado se tendrán en cuenta las siguientes indicaciones:



La Primitiva

- ✓ Los sorteos son los jueves de cada semana. Con lo cual, inicialmente se mostrará al usuario la fecha del próximo sorteo.
- ✓ A continuación, se creará una única apuesta, consistente en la generación de 6 números aleatorios entre 1 y 49, más un complementario, y un reintegro entre 0 y 9.

NOTAS:

- Todos los números generados deberán ser distintos.
- Cada apuesta vale 1 €.



La Quiniela

- ✓ Cada domingo se juegan los partidos. Entonces, inicialmente se indicará al usuario la fecha de la próxima jornada.
- ✓ El usuario podrá realizar como máximo 8 apuestas.
- ✓ Cada apuesta consistirá en la generación de los resultados de 15 partidos de forma aleatoria (1,2,X).

NOTAS:

- Un boleto será válido si se realizan al menos 2 apuestas.
- Cada apuesta vale 0,5 €.



Lotería Nacional

- ✓ Los sorteos son sábados de cada semana. Entonces, inicialmente se informará al usuario de la fecha del próximo sorteo.
- ✓ El usuario podrá elegir la terminación del número (hasta las 3 últimas cifras).
- ✓ A continuación, se generará de forma aleatoria un número de 5 cifras (con la terminación indicada, si es el caso), más una serie (de 3 cifras) y una fracción (de 2 cifras).

NOTAS:

- Se supone que todos los números están disponibles.
- Cada décimo vale 12 €.

**La práctica COMO MÍNIMO, debe cumplir las especificaciones indicadas.
Cualquier mejora será valorada positivamente, así como la calidad,
eficiencia y documentación del código.**

❶ Ejemplo de ejecución:

```
.....
LOTERÍAS Y APUESTAS
.....
1-Primitiva
2-Quiniela
3-Lotería
0-Salir
Elige juego: 1
.....
  Próximo sorteo: jueves 24 de noviembre de 2016
  Apuesta: 48 3 44 43 33 34
  Complementario: 4 Reintegro: 2
.....
LOTERÍAS Y APUESTAS
.....
1-Primitiva
2-Quiniela
3-Lotería
0-Salir
Elige juego: 2
.....
  Próxima jornada: domingo 27 de noviembre de 2016
  ¿Cuántas apuestas quieres (2-8)? 1
  Número de apuestas incorrecto
  ¿Cuántas apuestas quieres (2-8)? 3
  Apuesta 1: X 2 1 1 X 2 2 X 1 1 1 2 1 2 X
  Apuesta 2: 2 X X 2 1 1 1 1 2 1 1 X 1 1 X
  Apuesta 3: X 2 1 X 1 X 1 1 2 1 2 2 X X 1
.....
LOTERÍAS Y APUESTAS
.....
1-Primitiva
2-Quiniela
3-Lotería
0-Salir
Elige juego: 3
.....
  Próximo sorteo: sábado 26 de noviembre de 2016
  Elige terminación hasta 3 cifras (ENTER si te da igual): 444
  Numero con el que juegas: 65444
  Serie: 125 Fracción: 04
.....
LOTERÍAS Y APUESTAS
.....
1-Primitiva
2-Quiniela
3-Lotería
0-Salir
Elige juego: 0
.....
.....
Total a pagar: 14.5 €
.....
```