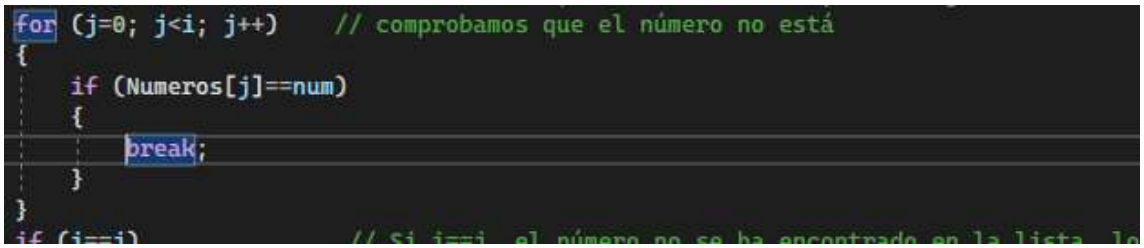
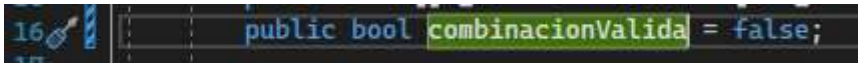
Encontrar cinco errores de normas de estilo en el fichero *loto.cs,* indicando número de línea, error encontrado y solución.

Línea 15, cambio *_nums* por *_numeros* (así como en todas las referencias siguientes)

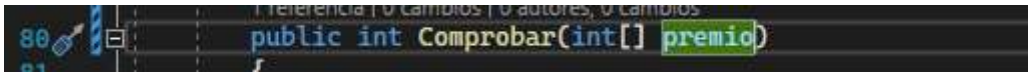
Línea 18, paso el corchete al final del código al principio de la línea 19
Línea 18, cambio Nums por Numeros
Linea 28, cambio "Random n" por "Random numeroaleatorio"
Linea 36, ponemos corchetes al for y al if:



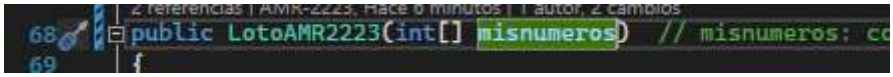
Línea 16, cambiamos variable llamada "ok" por "combinacionValida":



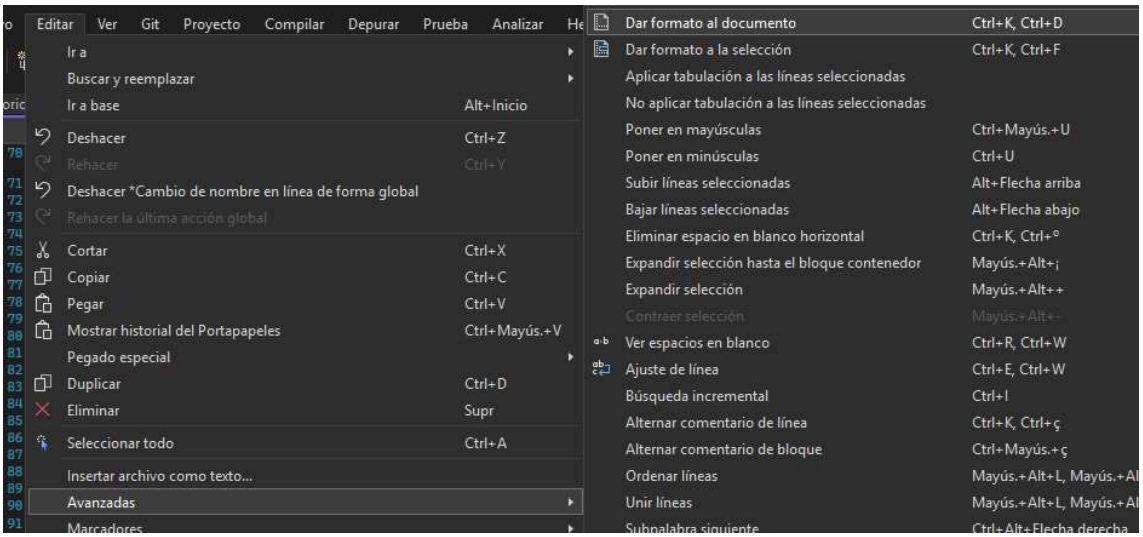
Línea 80, cambiamos ponemos mayúscula en nombre método y cambiamos nombre de variable , de "premi" a "premio":



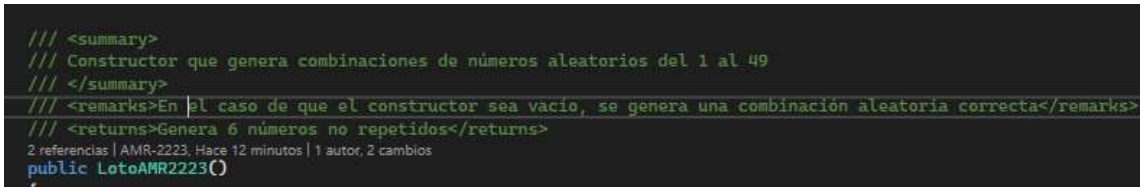
LINEA 68, CAMBIO PARÁMETRO "MISNUM" A "MISNÚMEROS":



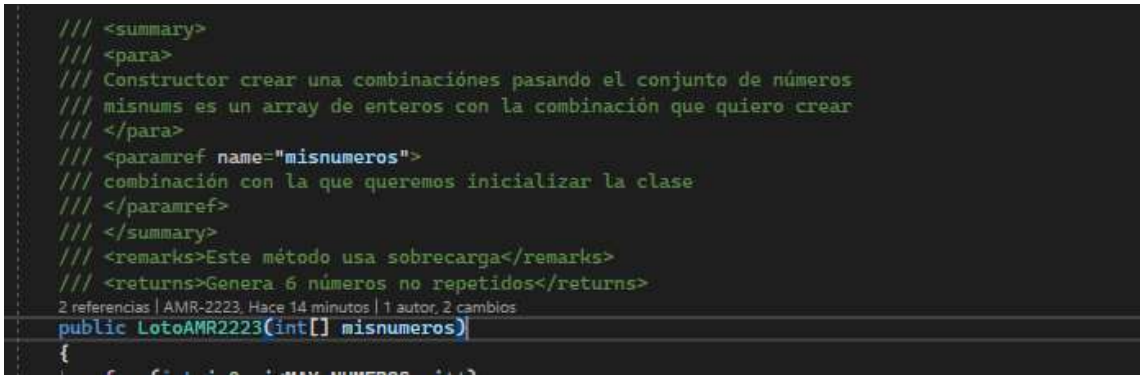
ara finalizar formato, indicamos al VS que formatee el documento (antes le hemos dicho en opciones que deje sangría):



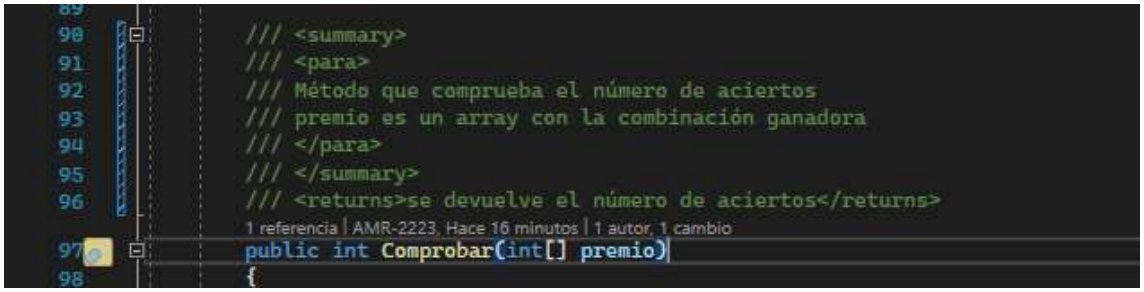
2) Documentar el fichero *loto.cs*. Sólo se debe documentar los constructores y los métodos públicos.



```
/// <summary>
/// Constructor que genera combinaciones de números aleatorios del 1 al 49
/// </summary>
/// <remarks>En el caso de que el constructor sea vacio, se genera una combinación aleatoria correcta</remarks>
/// <returns>Genera 6 números no repetidos</returns>
2 referencias | AMR-2223, Hace 12 minutos | 1 autor, 2 cambios
public LotoAMR2223()
```



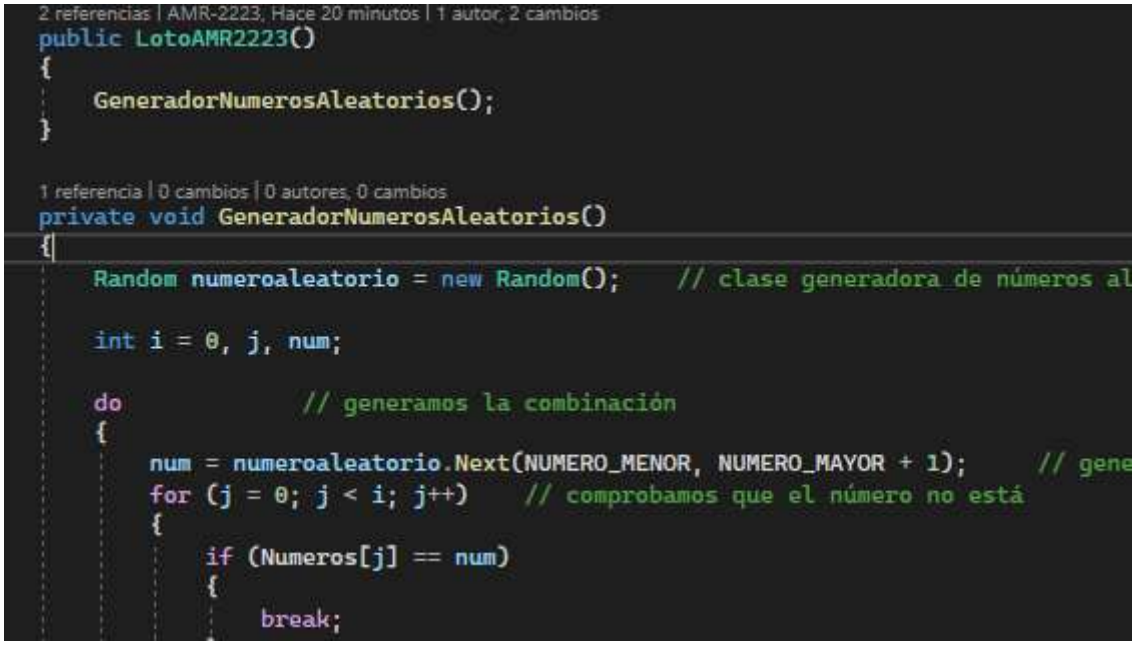
```
/// <summary>
/// <para>
/// Constructor crear una combinaciónes pasando el conjunto de números
/// misnums es un array de enteros con la combinación que quiero crear
/// </para>
/// <paramref name="misnumeros">
/// combinación con la que queremos inicializar la clase
/// </paramref>
/// </summary>
/// <remarks>Este método usa sobrecarga</remarks>
/// <returns>Genera 6 números no repetidos</returns>
2 referencias | AMR-2223, Hace 14 minutos | 1 autor, 2 cambios
public LotoAMR2223(int[] misnumeros)
{
```



```
90          /// <summary>
91          /// <para>
92          /// Método que comprueba el número de aciertos
93          /// premio es un array con la combinación ganadora
94          /// </para>
95          /// </summary>
96          /// <returns>se devuelve el número de aciertos</returns>
            1 referencia | AMR-2223, Hace 16 minutos | 1 autor, 1 cambio
97          public int Comprobar(int[] premio)
98          {
```

3) Si existen, detectar y aplicar al menos tres patrones de refactorización (tanto en el fichero *Loto.cs* como en el fichero *Form1.cs*), indicando el patrón que se aplica y, si es posible aplicarlo con Visual Studio, la opción que se usa.

Extraemos método del constructor “public LotoAMR2223()” desde VisualBasic (Refactorizar > Extraer Método)



Extraemos el método del constructor “Examen2EVAMR2223 “ desde VisualBasic (Refactorizar > Extraer Método)

(a partir de aquí he cambiado los colores del VB):

```
public Examen2EVAMR2223()
{
    GenerarCombinaciónGanadora();

}

1 referencia | 0 cambios | 0 autores, 0 cambios
private void GenerarCombinaciónGanadora()
{
    InitializeComponent();
    combinacion[0] = txtNumero1; ganadora[0] = txtGanadora1;
    combinacion[1] = txtNumero2; ganadora[1] = txtGanadora2;
    combinacion[2] = txtNumero3; ganadora[2] = txtGanadora3;
    combinacion[3] = txtNumero4; ganadora[3] = txtGanadora4;
    combinacion[4] = txtNumero5; ganadora[4] = txtGanadora5;
    combinacion[5] = txtNumero6; ganadora[5] = txtGanadora6;
    miGanadora = new LotoAMR2223(); // generamos la combinación ganadora
    for (int i = 0; i < 6; i++)
        ganadora[i].Text = Convert.ToString(miGanadora.Numeros[i]);
}
```

4) Realizar el diseño de pruebas (caja negra) para el constructor con parámetro de la clase *loto*.

Prueba	Supuesto	Valores a introducir	Resultado esperado
1	6 números entre el 1 y el 49	1 5 13 26 28 47	pasa
2	5 números o menos	1 5 13 26 28	error
3	al menos 1 casilla tiene un número >49	1 5 13 26 28 102	error
4	al menos 1 casilla tiene un número < 1	**0** 5 13 26 28 47	error
5	casilla con caracter distinto de un número	1 5 13 26 28 **W**	error

Valores límite
número introducido es > 49
número introducido es < 1