

# **Практически проект**

## **Система за управление на лотарийна игра**

1. **Общи изисквания:**

Направете система за управление на лотарийна игра. Оператора на системата трябва може да въвежда ЕГН и 5 числа на даден потребител. Един потребител може да участва само веднъж с 5 числа в рамките на един тираж. Също така системата ще трябва да може да изтегли 5 печеливши числа между 1 и 30 и да обяви печелившите с 3, 4 и 5 познати числа. След като печелившите числа бъдат изтеглени всичко от текущия тираж трябва да бъде записано в 3 файла.

1. **База данни:**

Системата ще използва файлове за съхранение на информацията.

Файл 1: На всеки ред файлът трябва да съдържа информация за даден потребител и неговите числа във формат:

**{ЕГН} : {число 1, число 2, число 3, число 4, число 5}**

Пример:

9012151111 : 6, 12, 18, 24, 30

9505102222 : 1, 3, 7, 11, 13

8511243333 : 33, 11, 13, 4, 5

9604014444 : 2, 4, 13, 12, 5

7007075555 : 22, 2, 12, 13, 5

Файл 2: Печелившите числа разделени със запетайка във формат

**{Печеливши числа} : {число 1, число 2, число 3, число 4, число 5}**

Winning numbers: 2, 4, 12, 5, 13

Файл 3: Победителите и броя на познатите числа във формат

**{ЕГН} : {Брой познати числа}**

9604014444 : 6 numbers

7007075555 : 3 numbers

1. **Технически изисквания:**

Програмата трябва да бъде реализирана на JAVA. Може да бъде реализирана на технологията SWING или чрез помощта на конзолата.

1. **Интерфейс (може и графичен):**

Програмата трябва да предлага удобен интерфейс с няколко възможности:

* 1. Опция или полета за въвеждане на ЕГН и 5 числа на участника;
  2. Опция или бутон за добавяне на участника в системата;
  3. Опция или бутон изтегляне на печеливши числа;
  4. Опция или бутон за извеждане на потребителите;
  5. Опция или бутон Export, който трябва да запаметява пълна информация за тиража в 3 файла.

1. **Насоки:**
   1. Разделете работа в екипа и работете успоредно.
   2. Не започвайте работа преди да имате ясна представа как ще бъде изградено цялото приложение.
2. **Критерии за оценка**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Критерии | Точки |
| 1 | Графичен интерфейс | 2 |
| 2 | Обработка на изключения | 2 |
| 3 | Приложение на обектно-ориентирано програмиране | 3 |
| 4 | Имплементирана функционалност за добавяне на играч и неговите 5 числа в системата | 3 |
| 5 | Имплементирана функционалност за изтегляне на печелившите 5 числа | 2 |
| 6 | Имплементирана функционалност за проверка на печеливши играчи | 3 |
| 7 | Имплементирана функционалност записване на тиража в текстови файлове | 3 |
| 8 | Креативност | 2 |
| - | Общо | 20 |