

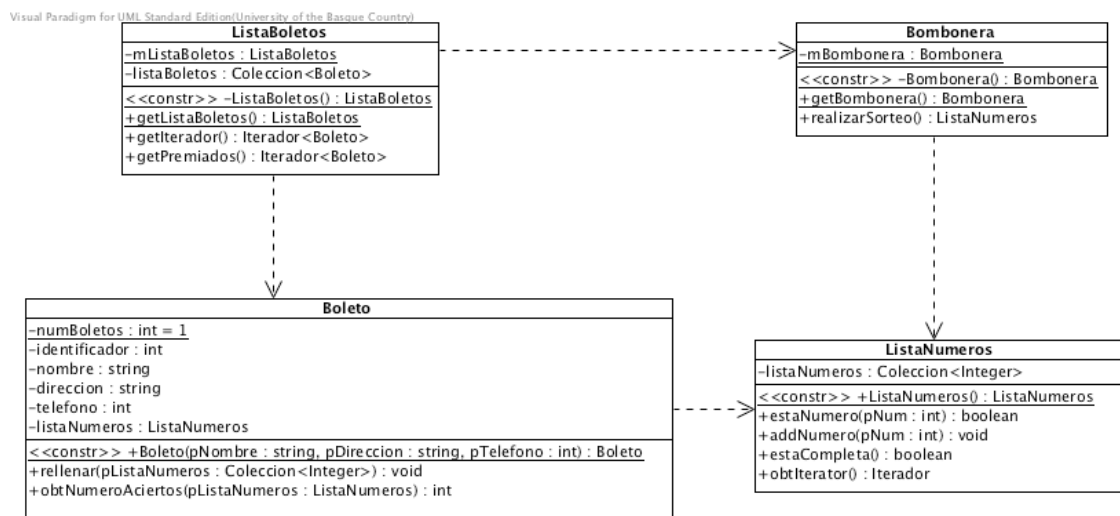
Laboratorio

La compañía *EuskoZozketak* quiere desarrollar una sencilla aplicación para gestionar un juego de apuestas similar a la *Lotería primitiva*.

La **Bombonera** es la responsable de realizar el sorteo, en el que se obtiene la lista de números premiados (6 valores no repetidos entre 1 y 49 obtenidos de manera aleatoria).

La **ListaBoletos** contiene todos los **Boletos** que participan en el sorteo. Esta clase permite determinar la lista de boletos premiados. Tras determinar la lista de números premiados del sorteo, es necesario revisar cada Boleto para comprobar su cantidad de aciertos, considerándose que un Boleto está premiado si tiene 6, 5 ó 4 aciertos.

Como has podido observar, el método *getPremiados* devuelve un **Iterador** de **Boletos** en lugar de una **Colección**. Esta decisión de diseño se ha tomado con el objetivo de garantizar la coherencia de los datos y proteger su integridad. El objeto **Iterador** permite recorrer secuencialmente la lista de boletos que han resultado premiados en el sorteo. Sin embargo, la **Colección** contiene métodos que podrían permitir modificar su contenido (añadiendo nuevos boletos por ejemplo).



Implementa también los casos de prueba necesarios utilizando la librería JUnit.