

Programación. UD1. Ejercicio de clase 6.

A la empresa donde trabajamos le han encargado el desarrollo de una máquina para jugar al bingo. El número máximo de elementos de cada “cartón” será de cinco. El coste de cada apuesta será programado por el empresario y, no será superior a dos euros.

El usuario debe elegir los cinco números (0 a 50) de cada “cartón”, mientras que el programa generará de forma aleatoria su propio “cartón”.

El usuario, primero introducirá la cantidad de dinero en la máquina (sólo monedas de 10, 20, 50 céntimos y 1 y 2 euros) e indicará a la máquina el número de partidas que quiere jugar. Si el número de partidas es inferior al saldo, la máquina debe devolverle el importe sobrante.

El premio sería el siguiente:

- 50 euros si el número de coincidencias es igual a 5.
- 40 euros si el número de coincidencias es igual a 4.
- 30 euros si el número de coincidencias es igual a 3.
- 20 euros si el número de coincidencias es igual a 2.
- 10 euros si el número de coincidencias es igual a 1.