

VERIFICA N. 1**GRUPPO __:** _____**CLASSE 4 __ S.A.**

Scrivere in linguaggio C++, un programma che simuli il gioco del SuperEnalotto.

Il programma deve chiedere la quantità di numeri da giocare (massimo 12) e l'intenzione o meno di giocare anche il Super Star. In seguito a tali informazioni, il giocatore deve leggere il numero di combinazioni e il costo della schedina (1€ per ogni combinazione e 0,50€ in più per ogni combinazione in caso di Super Star - vedere allegato).

Quindi gli viene chiesto se l'importo va bene o meno: in caso negativo gli si richiedono le informazioni iniziali, altrimenti gli vengono chiesti i numeri da giocare e l'eventuale numero Super Star.

Inseriti tali valori, il computer genera 6 numeri casuali più il numero Super Star, dando luogo all'estrazione, che deve essere stampata a video.

In seguito devono essere stampate a video le varie combinazioni giocate, una alla volta, con un controllo ogni volta della presenza di 2, 3, 4, 5, 6 e 6+ (6 più il Super Star), le quali andranno conteggiate e alla fine i conteggi totali andranno stampati a video.

Si procede quindi nella generazione casuale di un montepremi (dell'ordine delle decine di milioni di euro), suddividendolo poi per le varie categorie di premi (vedere scheda allegata) e dei vincitori per ogni categoria.

Calcolare infine le eventuali vincite per categoria di premi, stampandole a video, insieme alla vincita totale.