

NOMBRE Y APELLIDOS:

UF2404 – Principios de la programación orientada a objetos

EJERCICIO PRACTICO 3

ENUNCIADO

Realizar un programa que nos genere un simulador de generador de números de los euro millones. Para ello se creará una ventana que nos muestre un botón para generar la tirada, así como los componentes necesarios para mostrar los 5 números del 1 al 50 y las 2 estrellas del 1 al 12.

El programa permitirá realizar tres tiradas tras pulsar el botón, mostrando los resultados, y si se pulsa una cuarta vez, mostrará un cuadro de diálogo que muestre el mensaje (Número máximo de tiradas alcanzadas).

PUNTUACIÓN

- | | |
|--|----------|
| • Interfaz de ventana | 2 puntos |
| • Diseño de la interfaz | 2 puntos |
| • Obtención de los resultados | 2 puntos |
| • Máximo de tres tiradas | 2 puntos |
| • Mensaje de máximo de tiradas alcanzado | 1 punto |
| • Limpieza de código y comentarios | 1 punto |

Fecha y firma