

Problema de programación Prueba 2

Dispone de un máximo de 90 minutos para implementar este programa, no olvide nombrar TODAS las variables y clases utilizadas con las iniciales de su Nombre y Apellido, ejemplo : JDGeneraNumero

Se requiere desarrollar un programa en java que permita implementar un juego de azar , el juego consiste en generar N cantidad de cartones para la venta con 21 números al azar entre 1 y 99.

Luego para pagar a ganadores se generan 10 números aleatorios y el o los cartones con mayor cantidad de aciertos gana el premio. Se requiere desarrollar un programa que realice lo siguiente:

- a) Solicitar el ingreso de cuantos cartones se quiere generar (5 puntos)
- b) Generar cartones con un código representado por un número de cartón incremental desde 1 hasta el número ingresado N. Cada cartón tiene asociado 21 números aleatorios asociados entre 1 y 99, no se pueden repetir un mismo número en un mismo cartón. (5 puntos)
- c) La generación de cartones se debe respaldar en un archivo, registrando un cartón por línea, donde el primer número corresponde al cartón y los siguientes a los números del cartón. Todos los números separados por “,” (coma). (10 puntos)
- d) Luego debe generar 10 números aleatorios diferentes entre 1y 99. Se debe buscar el o los cartones ganadores revisando para cada cartón de juego quien tiene mayor cantidad de ocurrencias y entregar el o los números de los cartones ganadores por pantalla indicando la cantidad de ocurrencias. (10 puntos si se utiliza recursividad, 5 en caso contrario)

Trabaje en versiones incrementales para cada punto, asegurarse que sube una versión que funciona cada vez que tenga una.

BONUS (20 puntos): En el caso que logre que el programa cumpla con las 4 funcionalidades solicitadas puede implementar una adicional con puntaje de premio.

- e) Implemente OTRO programa con otro nombre que lea de forma automática el archivo de respaldo generado en el programa anterior y busque desde dicho archivos los ganadores de acuerdo a lo solicitado en la funcionalidad d)