

## Módulo Objetos

**IMPORTANTE:** Cree un proyecto y resuelva en Java. **Utilice su apellido como nombre del proyecto.**  
Entrega: comprima el desarrollo en .zip (no debe incluir ningún archivo .jar) y envíe por correo.

Representar dos tipos de sorteos solidarios: común y avanzado. Ambos sorteos mantienen el valor en pesos del premio y guardan para cada bono (0..99) la información de la persona a la que fue asignado (nombre, dni y colaboración en pesos). Sin embargo, difieren en cierta funcionalidad (se detalla más adelante).

Lea 1 y 2 atentamente y luego implemente.

**1-** Genere las clases necesarias. Provea constructores para iniciar los sorteos a partir del premio en pesos (los bonos inicialmente no están asignados a nadie).

**2-** Implemente los métodos necesarios, en las clases que corresponda, para:

- a.** Agregar una persona al sorteo, devolviendo el nro. de bono que le tocó. El nro. de bono a otorgar se obtiene generando nros. aleatoriamente hasta obtener uno no asignado. Asuma que hay un nro. de bono disponible.
- b.** Obtener la persona que compró el nro. de bono B. Asuma que B es un nro. de bono válido. En caso de no haberse asignado aún, retornar null.
- c.** Ejecutar el sorteo, devolviendo la persona ganadora, teniendo en cuenta que: en los sorteos comunes se generan nros. aleatoriamente hasta obtener un nro. de bono asignado; en los sorteos avanzados la persona ganadora será la que aportó mayor colaboración en pesos.

**3-** Realice un programa que instancie un sorteo común y un sorteo avanzado con premio 50.000\$. Agregue personas a cada sorteo. Ejecute ambos sorteos e imprima la información obtenida de la ejecución.