Pregunta 1:

Encontrar errores de normas de estilo:

1- En las líneas 10,11,12 los campos están en públicos y deberían estar como privados, si cambiaremos los public por private.

2- En la línea 26 donde pone Random r, no sabemos a que se esta refiriendo, deberíamos cambiar para que sea mas autoexplicativo, por ejemplo pondríamos random y seria caMel.

3- En la línea 17 la función llama public int nums, no es auto explicativa y podría dar a confusión, lo cambiaremos por Números, utilizamos Pascal.

4- En la línea 48 tenemos misnums y no sabemos a que se refiere, si nos fijamos en los comentarios del código lo llaman misnumeros, asi que lo cambiaremos a ese nombre para entenderlo mejor y usaremos caMel.

5- En la línea 74 el nombre de la función debería estar en mayúscula, según la convención Pascal, en vez de llamarlo comprobar, lo llamaremos Comprobar.

Pregunta 3

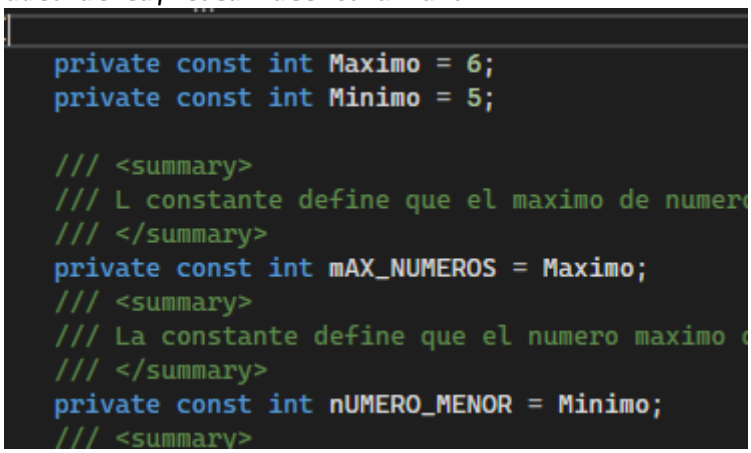
En La Clase LotoFVB

1.vamos a encapsular los campos, vemos que tenemos varios en publico, para ello nos iremos a Editar->Refactorizar->Encapsular Campo.

Hemos cambiado el `mAX_NUMEROS, nUMERO_MENOR, nUMERO_MAYOR, ok`

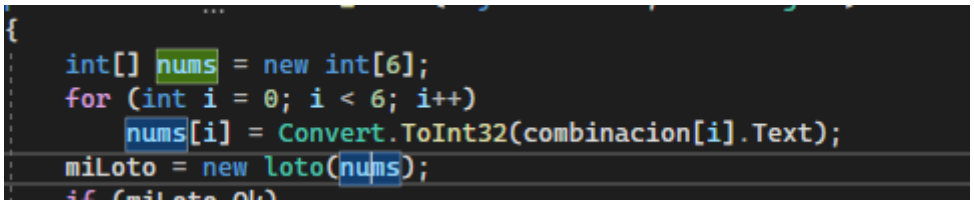
`Con estos cambios se han generados las propiedades de los campos con sus seters y getters.`

`2. Utilizamos el número mágico, en Visual no se puede hacer de manera automática, toca hacerlo a mano`



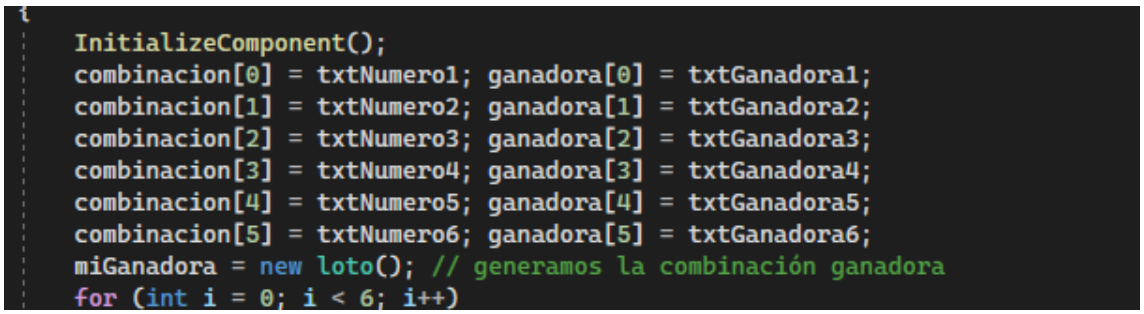
En en formulario 2EVFVB

1.Aqui vamos a utilizar la refactorización de renombrar, Editar->Refactorizadr->Renombrar

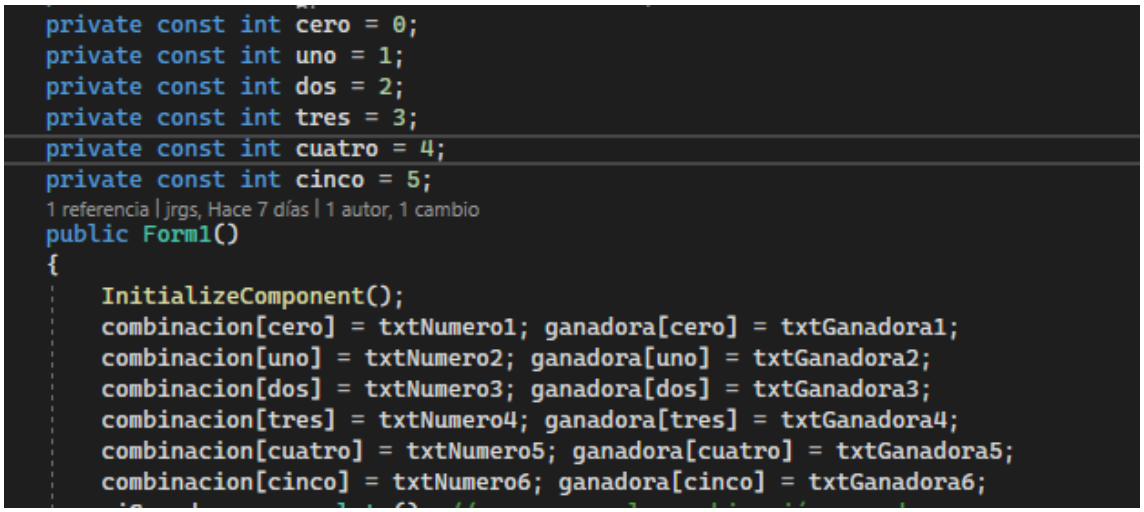


```
{
    int[] nums = new int[6];
    for (int i = 0; i < 6; i++)
        nums[i] = Convert.ToInt32(combinacion[i].Text);
    miLoto = new loto(nums);
```

2.Vamos a sustituir los números que están entre [] para que sea un número mágico, esto no se puede hacer con Visual Studio, así que nos tocara hacerlo a mano.



```
{
    InitializeComponent();
    combinacion[0] = txtNumero1; ganadora[0] = txtGanadora1;
    combinacion[1] = txtNumero2; ganadora[1] = txtGanadora2;
    combinacion[2] = txtNumero3; ganadora[2] = txtGanadora3;
    combinacion[3] = txtNumero4; ganadora[3] = txtGanadora4;
    combinacion[4] = txtNumero5; ganadora[4] = txtGanadora5;
    combinacion[5] = txtNumero6; ganadora[5] = txtGanadora6;
    miGanadora = new loto(); // generamos la combinación ganadora
    for (int i = 0; i < 6; i++)
```



```
private const int cero = 0;
private const int uno = 1;
private const int dos = 2;
private const int tres = 3;
private const int cuatro = 4;
private const int cinco = 5;
1 referencia | jrgs, Hace 7 días | 1 autor, 1 cambio
public Form1()
{
    InitializeComponent();
    combinacion[cero] = txtNumero1; ganadora[cero] = txtGanadora1;
    combinacion[uno] = txtNumero2; ganadora[uno] = txtGanadora2;
    combinacion[dos] = txtNumero3; ganadora[dos] = txtGanadora3;
    combinacion[tres] = txtNumero4; ganadora[tres] = txtGanadora4;
    combinacion[cuatro] = txtNumero5; ganadora[cuatro] = txtGanadora5;
    combinacion[cinco] = txtNumero6; ganadora[cinco] = txtGanadora6;
```

Las constantes el nombre en la foto estan en minuscula, pero deberian estar en Pascal, lo rectifique en el codigo, pero no me dio tiempo a subir la foto aquí.

3.Vamos a extraer el siguiente método porque se encuentra repetido en el código, una vez extraído lo cambiaremos en la parte que se repita, los hemos hecho con editar->Refactorizar->Extraer Metodo

4.Vamos a realizar un diseño de caja negra para comprobar una combinación ganadora.

CVN->Nos referimos a que el caso de prueba no es valido.

CV->Nos referimos a que el caso de prueba es valido.

A1. CNV. No será valido si utilizamos un numero>49

A2.CNV No será valido si utilizamos un numero<1

A3. CNV No será valido si el array tiene menos de 6 números

A4. CNV No será valido s usamos un array de mas de 6 números

A5. CNV No será valido si nos genera 2 números iguales, o si lo añadimos manualmente

A6. CNV No se podrán introducir letras

A6. CV El caso será valido si tenemos máximo de 6 números, que no se repitan y si estos se encuentran entre los rangos de 1 y 49 ambos incluidos.

También podemos identificar los valores limite o frontera, que para este caso serán: 0,1,49 y 50.