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.

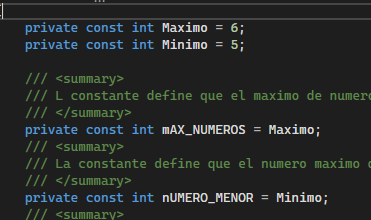
Pregunta 3

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.

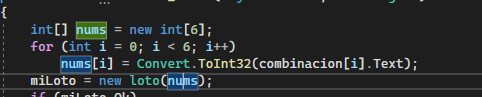
Hemos cambiado el mAX\_NUMEROS, nUMERO\_MENOR, nUMERO\_MAYOR, ok

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

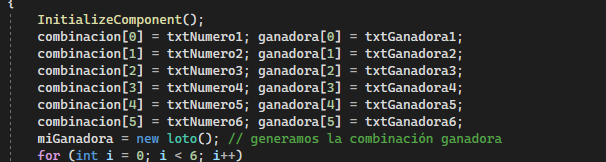
2. Utilizamos el número mágico, en Visual no se puede hacer de manera automática, toca hacerlo a mano 

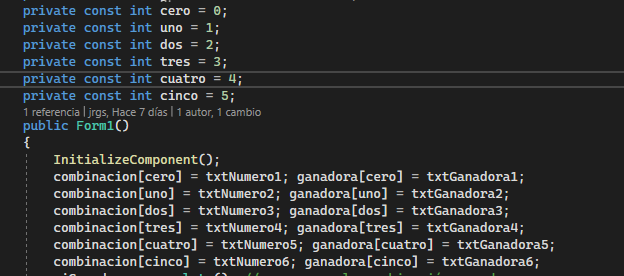
En en formulario 2EVFVB

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



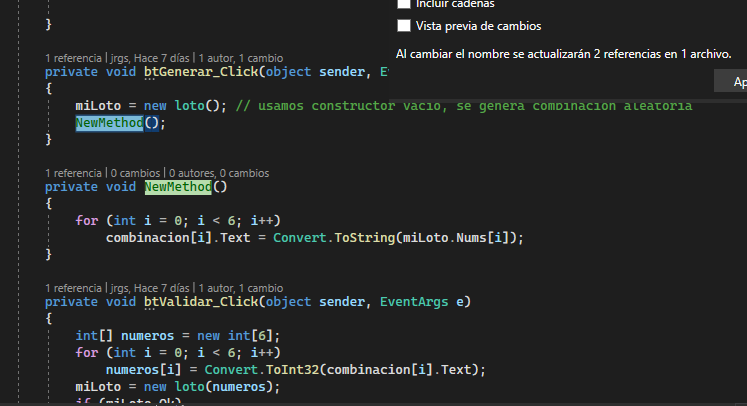
2.Vamos a sustituir los números que están entre [] para que sea un número mágico, esto no se puede hacer con Visual Studio, así que nos tocara hacerlo a mano.





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.