

Exercício Prático – A

1 – Chave do Euromilhões

Objetivo: Desenvolver um programa que ao ser executado escreva uma chave do Euromilhões. Este jogo consiste na saída de 5 números de uma lista de 50 (Grelha Números) e na saída de 2 números de uma lista de 12 (Grelha Estrelas).

Requisitos:

- O programa deverá contemplar que não saiam números repetidos.
- Todos os números deverão ser inteiros positivos e ambas as Grelhas começam no número 1.
- A saída de cada número deverá ser aleatória, mas não necessita de ser feita nenhuma ordenação ao apresentar os resultados.
- Este programa não possui input do utilizador, apenas mostra imediatamente a chave completa que saiu na “sorte”.

Ajuda Extra: Os ArrayList em Java não permitem tipos de dados primitivos (uma vez que não são considerados objetos). Deste modo, terão de ser usadas a versões de Classes para esses tipos de dados. Aqui ficam alguns exemplos mais comuns dessa transposição:

Para **int** escreve-se → ArrayList<Integer>

Para **float** escreve-se → ArrayList<Float>

Para **boolean** escreve-se → ArrayList<Boolean>

Exemplo de escrita ao executar o programa (terminal):

Chave do Euromilhões

Números: 43, 7, 22, 13, 25

Estrelas: 6 e 2