

## 1. Programa que pida el nombre de tres jugadores, muestre los alias y los boletos de cada jugador con sus números correspondientes.

≡ Crea una clase **Jugador** con los siguientes atributos:

- ∴ Nombre.
- ∴ Array de enteros con 5 posiciones que se llame boleto.

≡ Sus principales métodos son:

- ∴ Un constructor sin parámetros que inicialice todas las posiciones del array a 0 y el nombre a la cadena vacía
- ∴ Crea otro constructor con un parámetro nombre. El boleto también tiene que ser inicializado como en el constructor anterior.
- ∴ ObtenerBoleto (): Inicializa las 5 posiciones del array con números aleatorios entre 1 y 20.
- ∴ ObtenerAlias (): El alias del jugador estará formado por la letra J seguido de las 3 primeras letras del nombre y luego un numero aleatorio entre 0 y 100. Por ejemplo, si el jugador se llama Robert su alias sería: JRob13
- ∴ Crea el set y get de nombre
- ∴ Método toString (): que devuelve lo siguiente:  
→ El jugador Robert con alias JRob18 tiene el boleto [13, 8, 19, 3, 11]

≡ Crea una clase Juego con los siguientes atributos:

- ∴ Una bola numerada del 1 al 20 (un entero).
- ∴ 3 jugadores (cada uno con su nombre y su boleto utilizando la clase anterior).

≡ Sus principales métodos son:

- ∴ Un constructor al que se le pasa como parámetro los nombres de los 3 jugadores y la bola se inicializa a 0
- ∴ Sorteo () Es un método que simula el siguiente juego:

El juego comienza pidiendo los nombres de los tres jugadores por teclado y mostrando los alias y los boletos de cada jugador.

Se saca una bola de la urna, a continuación, se busca ese número en los boletos de los 3 jugadores. Si está, este número se sustituye por el número 0 en los boletos de manera que gana el jugador que consiga encontrar todos sus números.

Crea todas las variables y métodos que necesites tanto en la clase Jugador como en la clase Juego.

Comenta el código y recuerda hay que construir el programa de forma incremental.

Nota: Dentro del bucle del juego puedes incluir el siguiente código si quieres ver la ejecución segundo a segundo:

```
try {
    Thread.sleep(1000);
} catch (InterruptedException e) {
    e.printStackTrace();
}
```

He puesto solo 3 números en los boletos para que alguien gane antes.

La salida por pantalla podría ser algo parecido a esto:

Los jugadores que van a participar son:

\*\*\*\*\*

El jugador Robert con alias JRob20 tiene el boleto [13, 2, 8]

El jugador José con alias JJos68 tiene el boleto [15, 15, 16]

El jugador Susana con alias JSus40 tiene el boleto [7, 11, 3]

\*\*\*\*\*

SALE EL NUMERO: 13

El número está en el boleto de JRob20

JRob20[0, 2, 8]

SALE EL NUMERO: 6

SALE EL NUMERO: 8

El número está en el boleto de JRob20

JRob20[0, 2, 0]

SALE EL NUMERO: 11

El número está en el boleto de JSus40

JSus40[7, 0, 3]

SALE EL NUMERO: 17

SALE EL NUMERO: 1

SALE EL NUMERO: 7

El número está en el boleto de JSus40

JSus40[0, 0, 3]

SALE EL NUMERO: 19

SALE EL NUMERO: 12

SALE EL NUMERO: 10

SALE EL NUMERO: 6

SALE EL NUMERO: 13

SALE EL NUMERO: 2

El número está en el boleto de JRob20

JRob20[0, 0, 0]

Robert GANA!!!