

```
1  /**
2   * Realiza un programa que rellene un array con 20 números aleatorios comprendidos
3   * entre 1 y 100
4   * (ambos incluidos) y que los muestre por pantalla. A continuación, el programa
5   * contará los números del
6   * array que terminan por una determinada cifra. Esta cifra se le preguntará al
7   * usuario.
8   *
9   * @author Jesús Martín Castro
10  */
11  import java.util.Scanner;
12
13  public class Petancal {
14      public static void main(String[] args) {
15
16          int jugadorUno = 0;
17          int jugadorDos = 0;
18          int jugadorTres = 0;
19
20          System.out.println("          -----0-----");
21
22          int posicionUno = (int)(Math.random()*21) + 1;
23          System.out.print("Jugador 1 ");
24          for (int i = 1; i < 22; i++) {
25              if (i == posicionUno) {
26                  System.out.print("0");
27              } else {
28                  System.out.print(" ");
29              }
30          }
31          System.out.println();
32
33          int posicionDos = (int)(Math.random()*21) + 1;
34          System.out.print("Jugador 2 ");
35          for (int i = 1; i < 22; i++) {
36              if (i == posicionDos) {
37                  System.out.print("0");
38              } else {
39                  System.out.print(" ");
40              }
41          }
42          System.out.println();
43
44          int posicionTres = (int)(Math.random()*21) + 1;
45          System.out.print("Jugador 3 ");
46          for (int i = 1; i < 22; i++) {
47              if (i == posicionTres) {
48                  System.out.print("0");
49              } else {
50                  System.out.print(" ");
51              }
52          }
53          System.out.println();
54
55          if (posicionUno <= 11) {
56              jugadorUno = 11 - posicionUno;
57          } else if (posicionUno >= 11) {
58              jugadorUno = posicionUno - 11;
59          }
60
61          if (posicionDos <= 11) {
62              jugadorDos = 11 - posicionDos;
63          } else if (posicionDos >= 11) {
64              jugadorDos = posicionDos - 11;
65          }
66      }
67  }
```

```
68     if (posicionTres <= 11) {
69         jugadorTres = 11 - posicionTres;
70     } else if (posicionTres >= 11) {
71         jugadorTres = posicionTres - 11;
72     }
73
74     if ((jugadorUno < jugadorDos) && (jugadorUno < jugadorTres)) {
75         System.out.println("¡Gana el jugador 1!");
76     } else if ((jugadorUno > jugadorDos) && (jugadorDos < jugadorTres)) {
77         System.out.println("¡Gana el jugador 2!");
78     } else if ((jugadorTres < jugadorDos) && (jugadorUno > jugadorTres)) {
79         System.out.println("¡Gana el jugador 3!");
80     } if ((jugadorUno == jugadorDos) && (jugadorDos < jugadorTres) && (jugadorUno
81 < jugadorTres)) {
82         System.out.println("Han empatado el Jugador 1 y el Jugador 2");
83     } else if ((jugadorTres == jugadorDos) && (jugadorTres < jugadorUno) &&
84 (jugadorDos < jugadorUno)) {
85         System.out.println("Han empatado el Jugador 2 y el Jugador 3");
86     } else if ((jugadorUno == jugadorTres) && (jugadorTres < jugadorDos) &&
87 (jugadorUno < jugadorDos)) {
88         System.out.println("Han empatado el Jugador 1 y el Jugador 3");
89     } else if ((jugadorTres == jugadorDos) && (jugadorUno == jugadorTres) &&
90 (jugadorDos == jugadorTres)) {
91         System.out.println("Hubo un triple empate en esta partida");
92     }
93 }
```