

```
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   * Con el boliche lanzado de manera aleatoria y con arrays.
9   *
10  * @author Jesús Martín Castro
11  */
12  import java.util.Scanner;
13
14  public class Petanca3 {
15      public static void main(String[] args) {
16
17          int[] posicion = new int[3];
18          int[] resta = new int[3];
19          int controljugador = 0;
20          int posicionBola = 0;
21
22          posicionBola = (int)(Math.random()*21) + 1;
23          System.out.print("Tirada ");
24          for (int j = 1; j < 22; j++) {
25              if (j == posicionBola) {
26                  System.out.print("0");
27              } else {
28                  System.out.print(" ");
29              }
30          }
31          System.out.println();
32
33          for (int i = 0; i < 3; i++) {
34              posicion[i] = (int)(Math.random()*21) + 1;
35              controljugador++;
36              System.out.print("Jugador " + controljugador + " ");
37              for (int j = 1; j < 22; j++) {
38                  if (j == posicion[i]) {
39                      System.out.print("0");
40                  } else {
41                      System.out.print(" ");
42                  }
43              }
44
45              if (posicion[i] <= posicionBola) {
46                  resta[i] = posicionBola - posicion[i];
47              } else if (posicion[i] >= posicionBola) {
48                  resta[i] = posicion[i] - posicionBola;
49              }
50
51              System.out.println();
52          }
53
54          if ((resta[0] < resta[1]) && (resta[0] < resta[2])) {
55              System.out.println("¡Gana el jugador 1!");
56          } else if ((resta[0] > resta[1]) && (resta[1] < resta[2])) {
57              System.out.println("¡Gana el jugador 2!");
58          } else if ((resta[2] < resta[1]) && (resta[0] > resta[2])) {
59              System.out.println("¡Gana el jugador 3!");
60          } if ((resta[0] == resta[1]) && (resta[1] < resta[2]) && (resta[0] < resta[2])) {
61              System.out.println("Han empatado el Jugador 1 y el Jugador 2");
62          } else if ((resta[2] == resta[1]) && (resta[2] < resta[0]) && (resta[1] <
63              resta[0])) {
64              System.out.println("Han empatado el Jugador 2 y el Jugador 3");
65          } else if ((resta[0] == resta[2]) && (resta[2] < resta[1]) && (resta[0] <
66              resta[1])) {
67              System.out.println("Han empatado el Jugador 1 y el Jugador 3");
68          } else if ((resta[2] == resta[1]) && (resta[0] == resta[2]) && (resta[1] ==
```

```
66         resta[2])) {  
67             System.out.println("Hubo un triple empate en esta partida");  
68         }  
69     }  
70 }
```