

```
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 arrays.
9   *
10  * @author Jesús Martín Castro
11  */
12  import java.util.Scanner;
13
14  public class Petanca2 {
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
21          System.out.println("          -----0-----");
22          for (int i = 0; i < 3; i++) {
23              posicion[i] = (int)(Math.random()*21) + 1;
24              controljugador++;
25              System.out.print("Jugador " + controljugador + " ");
26              for (int j = 1; j < 22; j++) {
27                  if (j == posicion[i]) {
28                      System.out.print("0");
29                  } else {
30                      System.out.print(" ");
31                  }
32              }
33
34              if (posicion[i] <= 11) {
35                  resta[i] = 11 - posicion[i];
36                  System.out.print(" = " + resta[i]);
37              } else if (posicion[i] >= 11) {
38                  resta[i] = posicion[i] - 11;
39                  System.out.print(" = " + resta[i]);
40              }
41
42              System.out.println();
43          }
44
45          if ((resta[0] < resta[1]) && (resta[0] < resta[2])) {
46              System.out.println(";Gana el jugador 1!");
47          } else if ((resta[0] > resta[1]) && (resta[1] < resta[2])) {
48              System.out.println(";Gana el jugador 2!");
49          } else if ((resta[2] < resta[1]) && (resta[0] > resta[2])) {
50              System.out.println(";Gana el jugador 3!");
51          } if ((resta[0] == resta[1]) && (resta[1] < resta[2]) && (resta[0] < resta[2])) {
52              System.out.println("Han empatado el Jugador 1 y el Jugador 2");
53          } else if ((resta[2] == resta[1]) && (resta[2] < resta[0]) && (resta[1] <
54              resta[0])) {
55              System.out.println("Han empatado el Jugador 2 y el Jugador 3");
56          } else if ((resta[0] == resta[2]) && (resta[2] < resta[1]) && (resta[0] <
57              resta[1])) {
58              System.out.println("Han empatado el Jugador 1 y el Jugador 3");
59          } else if ((resta[2] == resta[1]) && (resta[0] == resta[2]) && (resta[1] ==
60              resta[2])) {
61              System.out.println("Hubo un triple empate en esta partida");
62          }
63      }
64  }
```