

## Proyecto Final.

Para el proyecto final deberán simular un programa que permita tomar apuestas en un local comercial de 'Quiniela'. Para ello deberán crear un menú que permita escoger entre:

- **Quiniela:** El jugador debe escoger entre apostar números de 2, 3 o 4 cifras. Al finalizar la apuesta se debe imprimir por consola el ticket comprobante, en el cual debe figurar el nombre de la Quiniela, la fecha y hora de la apuesta, el número de comprobante, el DNI del apostador y la cifra apostada.
- **Quini 6 tradicional:** el jugador escogerá seis números para apostar entre 00 y 45 inclusive, los cuales deberán almacenarse para poder comprobar si la apuesta es ganadora o no. El programa debe dar también la posibilidad de generar estos números al azar. Al finalizar la apuesta se debe imprimir por consola el ticket comprobante, en el cual debe figurar el nombre de la Quiniela, la fecha y hora de la apuesta el número de comprobante, el DNI del apostador y las cifras apostadas.
- **Comprobar si la apuesta es ganadora o no ingresando los números ganadores.**
- **Arqueo de caja:** se debe informar por pantalla la recaudación diaria en apuestas, teniendo en cuenta que el Estado retiene un 47% del total de apuestas. La impresión debe discriminar entre retención y ganancia neta para el quinelero.
- **Salir del sistema.**

Para la resolución del algoritmo debe utilizarse obligatoriamente funciones, procedimientos, colecciones, o puede hacerse enteramente utilizando el paradigma de Programación Orientada a Objetos.

**Criterios de evaluación:** Se tendrá en cuenta para la nota final la aplicación de código que demuestre lo aprendido durante el curso, el formato y prolijidad, así como el uso de comentario.

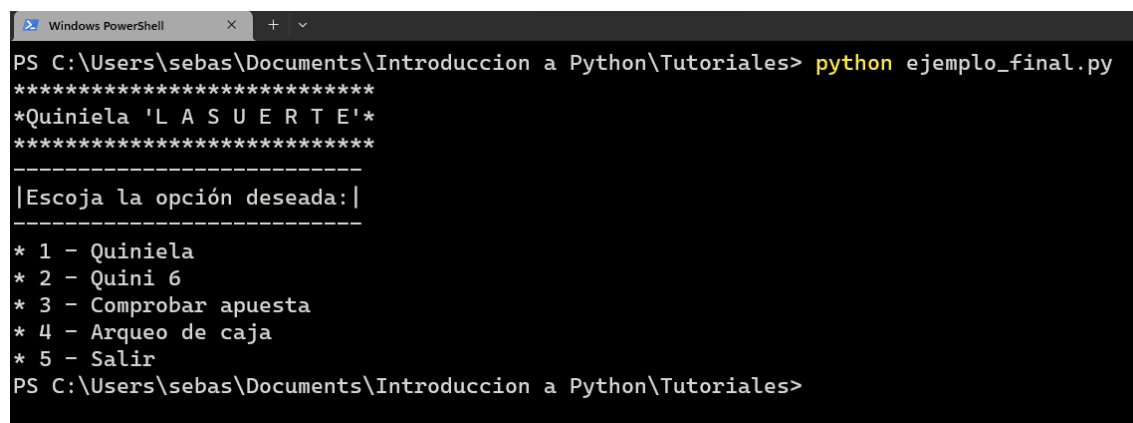
Se desestimaré el trabajo si se detectan copias textuales de trabajos de terceros, así como el uso de inteligencia artificial, así como también la entrega fuera de término del mismo.

Fecha de entrega: martes 8 de agosto de 2023.

Fecha de recuperatorio: jueves 10 de agosto de 2023.

**ACLARACIÓN:** La entrega deberá hacerse por Classroom compartiendo el link de GitHub correspondiente. *No se aceptan otros medios de entrega.*

Ejemplo de menú:



```

PS C:\Users\sebas\Documents\Introduccion a Python\Tutoriales> python ejemplo_final.py
*****
*Quiniela 'L A S U E R T E'*
*****
-----
|Escoja la opción deseada:|
-----
* 1 - Quiniela
* 2 - Quini 6
* 3 - Comprobar apuesta
* 4 - Arqueo de caja
* 5 - Salir
PS C:\Users\sebas\Documents\Introduccion a Python\Tutoriales>

```