

La empresa "Good Luck" tiene como productos dos juegos al azar que ofrece a sus clientes, uno es la Rifa y el otro es la Minka.

Se pide crear un programa que permita gestionar los datos de estos juegos hasta por un máximo de 50 ocasiones.

El programa debe permitir lo siguiente:

El botón **Registrar** debe almacenar, en los vectores correspondientes, el tipo de juego al azar (R o M), el o los números que determinan la jugada ganadora (que se genera de manera aleatoria) y la fecha en que se realizó el juego (usar el formato yyyyymmdd).

- En el juego de la Rifa, la jugada ganadora es un número aleatorio entre 1 y 1000.
- En el juego de la Minka, la jugada ganadora son 6 números aleatorios entre 1 y 56, y que no se repiten.

El botón **Ordenar** debe ordenar los datos existentes en los vectores, tomando como criterio la fecha en que se realizó el juego. El ordenamiento debe ser de manera descendente.

El botón **Listar** debe mostrar todos los datos existentes en los vectores.

La clase Lotería es una clase abstracta.

