**CONTROL PROGRAMACION**

1.-(4 p) Realizar un programa que muestre el premio obtenido en un determinado boleto de primitiva. El sorteo se generará aleatoriamente y la **combinación ganadora será el atributo de la clase** (vector de 7 posiciones). Son 6 números más el complementario que será el último número generado en el sorteo.

El boleto a controlar (6 números del 1 al 49), se introducirá por teclado en el main y se controlará no incurrir en errores (Tanto la combinación ganadora como la que se comprueba son números del 1 al 49 y no es posible que estén repetidos.)

Los métodos de la clase serán:

**void ganadora()** // el sorteo de los 6 y complementario

**void ver\_ganadora()** // visualizar la combinación del sorteo

**int comprobar(int [] boleto)** //devuelve el número de aciertos que existen en el vector sin el complementario, es decir número de coincidencia de los números con los números del sorteo ganador.

**boolean comprobar\_comple( int [] boleto)** // devuelve si está el número que ha salido como complementario o no en el boleto

El programa debe pedir por teclado los 6 números de un boleto y decir si está o no premiado. Y los premios que se contemplan son: 6 aciertos, 5 aciertos más complementario, 5 aciertos, 4 aciertos y 3 aciertos.

2-(2.5 p) Realizar un programa que rellena de forma aleatoria una matriz de 5 x 5 con valores entre 1 y 100 y genere otra matriz de igual tamaño a la que llamaremos mprimo y en la que cada elemento es un valor ‘S’ o `N`, según el número de esa posición es o no es primo . Hay que realizar el método **boolean isPrimo(int numero)** .Deberá mostrar la matriz aleatoria y la matriz mprimo.

3- (3.5 p) Dada la matriz de tamaño M\*N y el vector de tamaño M, determinar que columna de la matriz es igual al vector (M y N lo generáis aleatoriamente entre 2 y 5). Hacer el método **int comproColumna(int[][]matriz,int[]columna)**, si no hay ninguna columna igual devolverá el valor -1 y si la hay el índice de la columna.