

Práctica clase Quiniela I

Crea una clase llamada Quiniela que genere y procese apuestas deportivas en el clásico formato "1X2". Esta clase tendrá un atributo *partido* de tipo array de *String* para contener los emparejamientos de equipos y un atributo *apuesta* de tipo array de caracteres en el que se almacenará la apuesta para cada partido que puede ser '1', 'X' o '2'. También tendrá un atributo denominado *NUMERO_PARTIDOS* de tipo *int* que guardará el número de partidos que componen la quiniela y cuyo valor no se alterará, estará fijado a 15.

1. Crea dos constructores para esta clase:
 - a. Uno sin parámetros.
 - b. Otro que acepte dos valores del mismo tipo que sus atributos array.
2. Crea los métodos:
 - a. Getters y setters para sus atributos array.
 - b. Método "*pedirPartidos*" que pide los emparejamientos uno a uno por teclado para asignar valor al atributo *partido*. No devuelve nada.
 - c. Método "*mostrarPartidos*" que muestra por pantalla los emparejamientos contenidos en su atributo *partido*. No devuelve nada.
 - d. Método "*pedirApuestas*" que muestra los emparejamientos uno a uno y pide por teclado un pronóstico para cada uno que se asignará al atributo *apuesta*. No devuelve nada.
 - e. Método "*mostrarPartidosyApuestas*" que muestra por pantalla uno a uno los emparejamientos y la apuesta realizada en cada uno. Antecede un número de orden a cada partido. No devuelve nada.
 - f. Método "*generarApuestasAleatorias*" que crea una apuesta aleatoria para cada partido.

Para este método resulta muy útil la clase Random (enlace a documentación oficial: <https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/java/util/Random.html>
Enlace a página con explicación y ejemplos en español: https://www.aprenderaprogramar.com/index.php?option=com_content&v

[iew=article&id=240:generacion-de-numeros-aleatorios-en-java-rangos-clase-random-ejemplos-ejercicios-resueltos-cu00906c&catid=58&Itemid=180](#))

- g. Método “*copiarPartidos*” que recibe una *Quiniela* como parámetro y copia los partidos del parámetro. No devuelve nada.
- h. Método “*copiarPartidos*” que recibe un array de *String* como parámetro y copia los partidos del parámetro. No devuelve nada. En caso de que el array del parámetro tenga distinta longitud que el del atributo no copia nada y lo indica con un mensaje.
- i. Método “*copiarApuestas*” que recibe una *Quiniela* como parámetro y copia las apuestas del parámetro. No devuelve nada.
- j. Método “*copiarApuestas*” que recibe un array de caracteres como parámetro y copia las apuestas del parámetro. No devuelve nada. En caso de que el array del parámetro tenga distinta longitud que el del atributo no copia nada y lo indica con un mensaje.
- k. Método “*comprobarApuestas*” que recibe una *Quiniela* como parámetro y devuelve un entero que es el valor de las apuestas del parámetro coincidentes con las apuestas del objeto que recibe el mensaje.

Comprueba la utilidad de la clase con los métodos creados y su correcto funcionamiento. Para ello, en el main, crea varios objetos *Quiniela*, define los partidos y completa las apuestas para ellos usando el método *pedirApuestas* o el método *generarApuestasAleatorias*.

Pon algunos de esos objetos creados como referencia, como si fueran los resultados oficiales de una jornada de fútbol, y crea otros objetos con los que comparar los aciertos que han tenido.

Más adelante crearemos una aplicación que usará la clase *Quiniela* y sus métodos para manejar apuestas deportivas.