

PRUEBA VECTORES Y MÉTODOS

Bidimensionales

Crea una clase con los siguientes métodos estáticos:

- Método que reciba como parámetro una matriz y la rellene con los datos que pida al usuario
- Método que imprima una matriz de enteros por pantalla
- Método que reciba como parámetros 2 matrices cuadradas y devuelva su producto

Ej:

Crear una clase principal que pruebe este método con matrices de 3x3

$$A \cdot B = \begin{pmatrix} 2 & 0 & 1 \\ 3 & 0 & 0 \\ 5 & 1 & 1 \end{pmatrix} \cdot \begin{pmatrix} 1 & 0 & 1 \\ 1 & 2 & 1 \\ 1 & 1 & 0 \end{pmatrix} =$$

$$= \begin{pmatrix} 2 \cdot 1 + 0 \cdot 1 + 1 \cdot 1 & 2 \cdot 0 + 0 \cdot 2 + 1 \cdot 1 & 2 \cdot 1 + 0 \cdot 1 + 1 \cdot 0 \\ 3 \cdot 1 + 0 \cdot 1 + 0 \cdot 1 & 3 \cdot 0 + 0 \cdot 2 + 0 \cdot 1 & 3 \cdot 1 + 0 \cdot 1 + 0 \cdot 0 \\ 5 \cdot 1 + 1 \cdot 1 + 1 \cdot 1 & 5 \cdot 0 + 1 \cdot 2 + 1 \cdot 1 & 5 \cdot 1 + 1 \cdot 1 + 1 \cdot 0 \end{pmatrix} =$$

$$= \begin{pmatrix} 3 & 1 & 2 \\ 3 & 0 & 3 \\ 7 & 3 & 6 \end{pmatrix}$$

Jugando a la primitiva:

Sorteo:

- Combinación ganadora (6 números)
- Número complementario (del 1 al 49)
- Reintegro (del 0 al 9)

Juego sencillo:

- Combinación de 6 números (del 1 al 49).
- Programa

Menú:

1. Jugar y sorteo
2. Terminar

El programa genera la(s) combinación (es) y las muestra así:

(1)-> 1-15-25-32-39-42 (Reintegro: 2)

Pulse una tecla para continuar.....

Ten en cuenta que estos datos son un ejemplo. El programa generará automáticamente las combinaciones y el reintegro

PRUEBA VECTORES Y MÉTODOS

El programa realiza el sorteo y muestra:

Combinación ganadora: 1-7-15-28-32-45

Complementario: 5

Reintegro: 7

A continuación comprueba tu combinación y muestra el resultado:

Ej:

(1)-> 3 aciertos

Aciertos en la primitiva:

Categoría

Especial (6 Aciertos+Reintegro)

1ª (6 Aciertos)

2ª (5 Aciertos+Complementario)

3ª (5 Aciertos)

4ª (4 Aciertos)

5ª (3 Aciertos)

Reintegro

- Crea un programa principal que llame al método **menú** (que devolverá la opción correcta elegida)
- Si elige la opción jugar llamará a los módulos:
 - **generarCombinación, generarReintegro**. Cada método tendrá su firma necesaria.
 - Mostrará las combinaciones generadas con el método **imprimirCombiacion**
- A continuación generará el sorteo con:
 - **generarCombinación, generarReintegro y generarComplementario** (No puede coincidir con ninguno de la combinación),
- Mostrará la combinación ganadora y llamará a un método que compruebe los aciertos: **comprobarAciertos** (llámalo, pero no lo implementes)
- A continuación se volverá a mostrar el menú, hasta que elijan terminar