

## EUSKOZOKETAK

La compañía *EuskoZozketak* quiere desarrollar una sencilla aplicación para gestionar un juego de apuestas similar a la *Lotería primitiva*. Esta aplicación gestionará una **Bombonera** y la **ListaBoletos**.

La **Bombonera** es la responsable de realizar el sorteo, en el que se genera la lista de números premiados (6 valores no repetidos entre 1 y 49). Estos números se obtienen de manera aleatoria.



La **ListaBoletos** contiene todos los **Boletos** con las apuestas de los jugadores. Un **Boleto** se caracteriza por un identificador, nombre, dirección y teléfono del apostante y la lista de números por los que apuesta (6 valores no repetidos entre 1 y 49).

La aplicación debe contrastar la lista de boletos participantes en el sorteo con la lista de números premiados, para obtener la lista boletos premiados. La lista de boletos premiados contiene los boletos con 6, 5 ó 4 números premiados, agrupándolos por número de aciertos.

Diseñar la aplicación solicitada por *EuskoZozketak*, identificando las clases implicadas con sus atributos y métodos necesarios para ejecutar el proceso descrito. Realizar el diagrama UML de las clases representando las dependencias entre ellas y el diagrama de secuencia de la aplicación.

