

# Bingo

---

## Documentación clase Bingo java

---

### Índice

- [Bingo !\[\]\(30a147af384f9f71632c2ff17bc706c8\_img.jpg\)](#)
  - [Documentación clase Bingo java](#)
    - [Índice](#)
    - [Introducción](#)
    - [Instalación](#)
    - [Cómo funciona](#)
    - [Utilidad](#)
    - [Créditos](#)
    - [Licencia](#)
    - [Por hacer](#)

### Introducción

La *librería* **Bingo** proporciona funcionalidades para simular un juego de bingo en Java. Contiene métodos para crear una partida, extraer números aleatorios, verificar si la partida ha terminado y

generar una representación del tablero de bingo.



## Instalación

Para utilizar la *librería* **Bingo** , sigue estos pasos:

1. Descarga el archivo **Bingo.java** .
2. Coloca el archivo en el **directorio** de tu proyecto Java.
3. Importa la clase **Bingo** en tu código Java.

## Cómo funciona

La clase `Bingo` proporciona funcionalidades para simular un juego de bingo en Java. Para instanciarla haríamos lo siguiente:

```
public Bingo(){
    numeros = new ArrayList<Integer>();
    crearPartida();
}
```

Contiene métodos para:

- `crearPartida()` : Genera los números de la partida y los baraja.

```
public void crearPartida(){
    for(int i = 1; i<=90; i++){
        Bingo.numeros.add(i);
    }
    Collections.shuffle(numeros);
}
```

- `cogerNumero()` : Extrae un número aleatorio de la partida.

```
public int cogerNumero(){
    int numeroAleatorio = numeros.remove(0);
    return numeroAleatorio;
}
```

- `getNumeros()` : Obtiene la lista de números restantes en la partida.

```
public ArrayList<Integer> getNumeros() {
    return numeros;
}
```

- `terminarBingo()` : Verifica si la partida ha terminado.

```
public boolean terminarBingo(){
    return Bingo.numeros.isEmpty();
}
```

- `toString()` : Representa el tablero de bingo en forma de cadena de texto.

```
@Override
public String toString() {
    String tablero = "";
}
```

```
int numero = 0;
for(int i = 0; i<9; i++){
    for(int j=1; j<=10; j++){
        numero = i*10+j;
        if(numeros.contains(numero))
            if(i==0 && j!=10)
                tablero = tablero+" "+RED+numero+" "+RESET+" ";
            else
                tablero = tablero+RED+numero+" "+RESET+" ";
        else
            if(i==0 && j!=10)
                tablero = tablero+" "+GREEN+numero+" "+RESET+" ";
            else
                tablero = tablero+GREEN+numero+" "+RESET+" ";
    }
    tablero+="\n";
}
return tablero;
}
```

## Utilidad

La librería `Bingo` es útil para simular juegos de bingo en aplicaciones Java, ya sea para propósitos de entretenimiento o educativos.

## Créditos

La librería `Bingo` fue desarrollada por Adrián Barrios Márquez, alumno de 1º DAM del CPIFP Alan Turing.

## Licencia

La librería `Bingo` tiene libre uso exclusivamente educativo, su distribución comercial está totalmente prohibida.

## Por hacer

- [x] Generar las bolas y el tablero
- [ ] Generar cartones aleatorios
- [ ] Hacer que los numeros de los cartones se tachen cuando salga un número con el siguiente formato

|   |    |    |    |    |    |    |    |    |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 |    | 24 |    | 42 |    | 66 | 76 |    |
|   | 12 | 26 |    | 44 | 50 |    |    | 90 |
| 8 |    |    | 39 |    | 53 | 69 | 78 |    |

*Contacta conmigo a través de [GitHub](#) o escíbeme a [abarmar0501@g.educaand.es](mailto:abarmar0501@g.educaand.es)*