#include <iostream>

#define BLACK\_COLOR "\033[1;30m"

#define RED\_COLOR "\033[1;31m"

#define GREEN\_COLOR "\033[1;32m"

#define YELLOW\_COLOR "\033[1;33m"

#define BLUE\_COLOR "\033[1;34m"

#define PURPLE\_COLOR "\033[1;35m"

#define CYAN\_COLOR "\033[1;36m"

#define WHITE\_COLOR "\033[1;39m"

#define RESTORE\_DEFAULT\_COLOR "\033[0m"

#include <iostream>

#include <iomanip>

#include <stdio.h>

//libreria de los numeros aleatorios srand

#include<stdlib.h>

#include <cstdlib>

using namespace std;

const int DIM\_FIL\_CARTON = 5;

const int DIM\_COL\_CARTON = 11;

void generarCarton(unsigned char carton[][DIM\_COL\_CARTON], int util\_col, int util\_fil ){

//srand sirve para que genere numeros aleatorios y el 100 en base a srand te selecciona unos numeros predeterminados;

srand(100);

int num=0;

//0) Inicializamos el cartÃ³n

for (int f = 0; f < DIM\_FIL\_CARTON; f++){

for (int c = 0; c < DIM\_COL\_CARTON; c++){

num = 1 + rand() % (100 - 1);

carton[f][c] = num;

}

}

//1Âº) Rellenamos el marco superior

for (int c=0; c < DIM\_COL\_CARTON; c++)

carton[0][c] = '=';

//2Âº) Rellenamos marco izquierdo

for (int f=1; f < DIM\_FIL\_CARTON; f++)

carton[f][0] = '|'; // el sÃ­mbolo grÃ¡fico de las dos barras

//3Âº) Rellenamos marco derecho

for (int f=1; f < DIM\_FIL\_CARTON; f++)

carton[f][util\_col+1] = '|'; // el sÃ­mbolo grÃ¡fico de las dos barras

//4Âº) Rellenamos marco inferior

for (int c=0; c < DIM\_COL\_CARTON; c++)

carton[util\_fil+1][c] = '=';

//5Âº) Tocamos las esquinas para ponerlas bonitas

//6Âº) Rellenamos los nÃºmeros

// AquÃ­ tendrÃ­an que llamar a mÃ³dulos para ir generando las columnas de nÃºmeros

// En total 15 nÃºmeros en el cartÃ³n

// No pueden existir columnas sin nÃºmero y la columna tiene que tener como mÃ¡ximo un nÃºmero.

// Cada columna genera nÃºmeros aleatorios entre su rango

}

void imprimirCarton(const unsigned char carton[][DIM\_COL\_CARTON]){

for (int f = 0; f < DIM\_FIL\_CARTON; f++){

for (int c = 0; c < DIM\_COL\_CARTON; c++){

if(c==0 || f==0|| c==DIM\_COL\_CARTON-1|| f==DIM\_FIL\_CARTON-1)

cout << GREEN\_COLOR << carton[f][c] << RESTORE\_DEFAULT\_COLOR<<"\t";

else

//El caracter char lo convertimos en numeros con el int para que nos de el número

cout << GREEN\_COLOR << (int)carton[f][c] << RESTORE\_DEFAULT\_COLOR<< "\t";

}

cout << endl;

}

}

/\*void Menu(){

char opcion;

while('f'!=opcion ){

cout<<"Menú : [n] [f] "<<endl;

cin>>opcion;

switch(opcion){

case 'n':

cout<<"Cuantos jugadores van a jugar : "<< endl;

();

cout<<"¿Quieres volver a jugar ? en otro caso pulsa f"<<endl;

break;

case 'f':

cout<<"Tecla de salida."<<endl;

break;

}

}

}\*/

int main(){

const int TOTAL\_NUMEROS\_CARTON = 15;

unsigned char carton [DIM\_FIL\_CARTON][DIM\_COL\_CARTON];

int util\_col = 9;

int util\_fil = 3;

generarCarton(carton, util\_col, util\_fil);

imprimirCarton(carton);

}