

1.- Diseñar una clase llamada **Triatlon**, con los atributos: dorsal, nombre y un array con las puntuaciones enteras de las diferentes pruebas Y los métodos:

- Un constructor que recibe como argumentos el dorsal, el nombre del atleta y el número de pruebas, inicializa los datos con los valores pasados como argumentos, dimensiona el array y pide las puntuaciones por teclado.
- Otro constructor sin argumentos que pide todos los datos por teclado
- Un método llamado **pMedia** que devuelve la puntuación media de todas las pruebas
- Un método llamado **esSeleccionado** que devuelve verdadero si al menos en alguna prueba ha alcanzado una puntuación superior a 10 y falso en caso contrario.
- Un método llamado **mostrar** que devuelve una cadena de texto con los datos del atleta seguido de sus puntos y su puntuación media. Ejemplo: Dorsal=13 Nombre=Juan Puntos= 2, 12, 6, 7, 10 Media=7.4

Desde el método principal crear un objeto de tipo Triatlon y probar todos los métodos de la clase.

2.- Diseñar una clase llamada **Curso** que tiene como atributos privados: el nombre del curso y un array con los nombres de los alumnos del curso y como miembros públicos:

- Un constructor que recibe como argumento el número de alumnos dimensiona el array y pide los nombres por teclado.
- Un método llamado **iniciales** que muestra la primera letra seguida de punto de todos los nombres.
- Un método llamado **desplaza** que desplaza todos los nombres un lugar a la derecha de forma que el último pasa a ocupar la primera posición.
- Un método llamado **verNombre** que recibe como argumento una posición y devuelve el nombre que está en esa posición. Consideramos posición 1 al primer elemento.
- Un método llamado **esDaw** que devuelve verdadero si el nombre del curso tiene las siglas "DAW" en cualquier lugar del nombre y falso en otro caso.

Desde una función principal declarar objetos de la clase gente y probar los métodos de la clase.

3.- Crea una clase llamada **Comunidad** que tiene como atributos: el nombre de la Comunidad y un array con el nombre las provincias de esa comunidad

Y los métodos:

- Un **constructor** que recibe como argumentos el nombre de la Comunidad y el número de provincias que tiene. Inicializa el nombre de la comunidad, dimensiona el array y pide por teclado el nombre de las provincias.
- Un método llamado **mostrar** que devuelve una cadena de texto que muestre el nombre de la comunidad en mayúsculas y las 4 primeras letras de todas las provincias escritos en orden inverso a como se introdujeron. En caso, que no sea posible obtener 4 letras mostrar su longitud.
- Un método llamado **sorteo** que devuelve el nombre de la provincia elegido al azar de entre todas las provincias.
- Un método llamado **buscar** que recibe como argumento el nombre de una provincia y devuelve la posición en que se encuentra la provincia en el array o -1 si no lo encuentra.



Desde el método principal declarar un objeto de tipo Comunidad y probar todos los métodos de la clase.

4.- Diseñar una clase llamada **Bonoloto** que tiene como atributo privado un array numérico entero de 6 elementos y los siguientes métodos

- un constructor que inicializa el array con 6 números aleatorios distintos comprendidos entre 1 y 49.
- un método llamado mostrar que devuelva una cadena de texto que muestre el contenido del array.

Nota: No se pueden repetir los números.