

1. Realiza un bingo en el que puedan jugar 4 jugadores.
En cada partida se generarán 50 cartones de forma aleatoria siguiendo las siguientes condiciones:
 - Cada línea contará con **5 números**.
 - Cada cartón contará con **3 líneas**.
 - Los cuadros sin números **NO** estarán siempre en las mismas posiciones.

Como no trabajamos con interfaces gráficas, podremos elaborar una matrix 2x2.

3		22		41	52			89
7	12		38		57		73	
	18	25		44		64	76	

Los números del bingo irán guardándose en **una lista** según vayan saliendo, los números podrán tener los valores de 1 a 99, **sin poder repetirse durante una partida**.

Solamente podrá haber un jugador ganador, si se da el caso de completar 2 jugadores su cartón con un mismo número, **ganará el primero que cante bingo**.

Funcionalidades:

- a) Hacer que los jugadores puedan cantar línea.
 - b) Hacer un método que compruebe que el bingo está bien cantado.
 - c) Hacer que los jugadores tengan créditos y que cada cartón cueste 2 créditos, pudiendo un jugador, jugar con varios cartones.
 - d) Hacer que el premio del bingo (aleatorio entre 50 y 100 euros) se le adjudique al jugador ganador.
2. Hacer un programa en el cual insertemos 5 números, con esos 5 números, un hilo tendrá que hacer la tarea de detectar cuáles son primos, otro hilo que estará esperando a saber cuáles son primos, sumará el total de estos y un último hilo mostrará por pantalla si la suma es múltiplo de 3.