

# Ejercicio Quiniela

---

**Juan Bautista Arellano Bruno**  
**Francisco Blázquez Matías**  
**Lucía Goyenechea S. de Castro**  
**Víctor Castilla Garrido**  
**David Flores Barbero**

**Grupo PB1**

Equipo Echo

## Introducción:

Programa en Java que permite jugar una o varias veces la quiniela de las últimas jornadas de 2015/2016.

## Estructura:

El programa se compone de dos clases llamadas "EjercicioQuiniela.class" y "Quiniela.class" además de veintiocho archivos de texto con extensión ".txt".

Dentro de "EjercicioQuiniela" se encuentra el main del programa.

Dentro de "Quiniela" se encuentran los métodos (incluidos los getter y setter de las variables private).

Los archivos de extensión ".txt" están divididos en dos grupos: Los archivos "PartidosJornadaX.txt" en los cuales se encuentran los nombres de los equipos y los encuentros de esa jornada; y los archivos "ResultadosJornadaX.txt" en los que se encuentran los resultados de la quiniela de esa jornada (1, x ó 2).

La estructura del main con los métodos y su explicación es la siguiente:

- "Q.Dinero()": Calcula el dinero máximo con el que se podrá apostar en la quiniela mediante un número de triples generado aleatoriamente y un número aleatorio de dobles generado a partir del número de triples.
- "Q.PedirArchivoDePartidos()": Pide al usuario que indique por teclado el número de la jornada en la que quiere jugar. Una vez se tiene el número de jornada se convierte en String y se concatena al final del nombre común del archivo para formar un único nombre del archivo ".txt". Quedando de la siguiente manera:  
"PartidosJornada" + "Número de jornada tecleada por el usuario" + ".txt"
- "Q.PedirArchivoDeResultados()": Realiza la misma función que el método anterior excepto porque no hace falta pedir el número de jornada ya que es el mismo pedido en el método anterior y porque esta vez los concatena a "ResultadosJornada".
- "Q.LeerPartidos()": Lee los partidos del archivo ".txt" seleccionado y los coloca al final de un ArrayList.

- “Q.LeerResultados()”: Lee los resultados del archivo “.txt” seleccionado y los coloca al final de un ArrayList.
- “Q.VisualizarPartidos()”: Imprime por pantalla los partidos de la jornada escogida.
- “Q.Apuesta()”: Imprime por pantalla partido a partido recogiendo (con ciertas comprobaciones) la apuesta realizada al final de un ArrayList. Además calcula si la apuesta es un doble, un triple o una apuesta sencilla mediante la comparación de Strings.
- “Q.MostrarQuiniela()”: Realiza tres tareas: Compara dos de los ArrayList (Resultados y apuestas), comprueba si el resultado está contenido en la apuesta contando el número de aciertos e imprime los partidos de la jornada, los resultados y la apuesta de cada partido.
- “Q.Premios()”: Indica el premio conseguido con las apuestas basándose en el número de aciertos que se han tenido.

Para más información leer los comentarios del código del programa.