Este examen vale el 60% de la nota de los exámenes.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
|  |  |

El botón **“Automática”** genera una apuesta automáticamente (seis números enteros entre 1 y 49 inclusive, sin repetirse). Las apuestas automáticas se van guardando.

Cuando se pulsa el botón **“Resultados”** se genera una apuesta automática que hace de ganadora y en el dialogo emergente se muestran las apuestas y el número de aciertos de cada apuesta guardada, se borran las apuestas guardadas. Con el botón “Guardar” del dialogo guardamos el contenido del textArea en “salidaResultados.txt”.

Con el botón **“Estadística**” generamos 1000 apuestas de forma automática y una más que hará de apuesta ganadora. Y se imprimirá en el textArea del dialogo en número de apuestas con 0,1,2…6 aciertos. , se borrarán las apuestas automáticas guardadas. Con el botón “Guardar” del dialogo guardamos el contenido del textArea en “salidaEstadisticas.txt”.

Algoritmo que genera una apuesta automática: **12 puntos.**

Algoritmo que calcula el número de aciertos de una apuesta: **10 puntos.**

Dar funcionalidad al botón “Automática” actualizando el textField con los números de la apuesta y el contador de apuestas: **5 puntos.**

Dar funcionalidad al botón “Resultados” desplegando el dialogo: **5 puntos.**

Presentar los resultados en el textArea del dialogo: **6 puntos.**

Dar funcionalidad al botón “Estadistica” desplegando el dialogo: **5 puntos.**

Presentar las estadísticas en el textArea del dialogo**: 12 puntos.**

Dar funcionalidad al botón “guardar” del dialogo escribiendo en los ficheros de texto: **5 Puntos.**

Colocar los componentes**: 5 puntos.**