

	FACULDADE 7 DE SETEMBRO		
	Curso: Sistemas de Informação		
	Disciplina: Programação com Orientação a Objetos	Professor: Robério Gomes Patricio	Data: 05/09/2013

Aluno:

Trabalho para VP1

- Um jogo bastante comum no Brasil é o Bingo. Cada pessoa recebe uma cartela contendo 20 números distintos, gerados aleatoriamente, pertencentes ao intervalo de 1 a 99. Cada cartela tem um identificador(um número) que serve para controle de quantas são e quais delas foram contempladas em um dado sorteio. Implemente a simulação completa de um Bingo, gerando o maior número possível de cartelas, sorteando números aleatoriamente para efetuar a marcação das cartelas. A cada número sorteado, as cartelas devem ser marcadas e conferidas para o caso de alguma ser vencedora do Bingo. O jogo encerra-se quando alguma cartela tem seus números todos chamados. Caso mais de uma cartela seja vencedora, você deve exibir quantas foram, seus identificadores, os números de cada cartela ganhadora e os números que foram chamados até o momento de finalização do jogo. Sugestão: Crie as classes Cartela, Globo e Bingo para facilitar seu trabalho e ter um design OO.

MISSÃO INSTITUCIONAL

“Contribuir para o desenvolvimento da sociedade, educando para a cidadania, propiciando a formação de profissionais competentes, felizes e éticos.”