

P1W6 Opdracht Lottogetallen

Vul de klasse **Lottogetallen** aan zoals gevraagd:

```
public class Lottogetallen {
    private static final Random generator = new Random();
    private static final int MAX = 45;

    private boolean[] getallen;
}
```

- Voorzie een default constructor die aan het attribuut **getallen** en tabel van **MAX** aantal booleans toekent.
- Voorzie een methode **reset** die in de tabel **getallen** alle booleans terug op **false** zet.
- Voorzie een methode **genereerGetallen** die ervoor zorgt dat er in de tabel **getallen** exact 6 waarden op **true** staan.
- Voorzie een methode **getGetallen** die een **int**-tabel met een lengte 6 teruggeeft met daarin de gegenereerde getallen (de indexwaarden van de booleans die op **true** staan).
- Voorzie een **toString**-methode die een **String** teruggeeft zodat je de gegenereerde getallen op regel kunt afdrukken (zie ook de uitvoer).

Maak vervolgens de klasse **TestLottogetallen** en voeg die toe aan je module. Vul aan waar nodig

```
public class TestLottogetallen {
    private static final int AANTAL_REEKSEN = 10;

    public static void main(String[] args) {
        Lottogetallen getallen = new Lottogetallen();
        metIntTabel(getallen);
        metToString(getallen);
    }

    private static void metIntTabel(Lottogetallen getallen) {
        System.out.println("Met methode getGetallen (10 reeksen):");
        for (int i = 0; i < AANTAL_REEKSEN; i++) {
            getallen.genereerGetallen();
            int[] tabel = getallen.getGetallen();
            for (int teller = 0; teller < 6; teller++) {
                System.out.printf("%2d ", tabel[teller]);
            }
            System.out.println();
            getallen.reset();
        }
    }

    private static void metToString(Lottogetallen getallen) {
        System.out.println("\n\nMet toString (10 reeksen):");
        // Vul hier aan
    }
}
```

Zie verder voor de verwachte uitvoer.

Voorbeeld van mogelijke uitvoer (1 run):

```
/*  
Met methode getGetallen (10 reeksen):  
  7 10 13 21 29 39  
  6 14 16 19 25 26  
  2 11 13 15 19 20  
14 21 29 30 34 38  
22 26 27 33 37 41  
  2 12 15 31 35 37  
  8 22 28 30 34 38  
  3  5 21 28 39 42  
  3 14 15 20 36 40  
  8  9 12 22 34 40  
  
Met toString (10 reeksen):  
11 16 17 34 37 38  
  3  4 15 17 31 33  
  7  8 10 11 18 42  
  6 13 16 17 18 30  
  1  7 10 20 29 31  
  1 11 21 24 35 39  
17 24 26 29 38 41  
11 14 22 28 36 40  
14 16 22 23 26 30  
  6 15 17 19 27 37  
*/
```