

El juego del **Loto** es un juego de azar en los que cada apostador selecciona un conjunto de seis números distintos. Si esos números coinciden con los valores sorteados se hace acreedor al premio acumulado en el pozo de esa jugada.

El examen consiste en simular un sorteo del mencionado juego e informar los ganadores. Para eso se deberán generar seis números enteros al azar entre 0 y 41, los que no podrán estar repetidos. Una vez obtenidos estos números ganadores se procesará el archivo "apuestas.txt" que contiene las apuestas para esa jugada. El archivo es de texto y cada línea contiene los siguientes datos:

<DNI apostador>;<código de agencia>;<Nº 1>;<Nº 2>;<Nº 3>;<Nº 4>;<Nº 5>;<Nº 6>

Ejemplo: 34151620;31814;40;0;22;5;19;8

El archivo es de texto y del tipo "CSV", es decir que los datos están separados por un punto y coma.

El examen consiste en generar los números ganadores, procesar el archivo de apuestas y determinar los ganadores con 6 aciertos. Si no hubiera ninguno deberán buscarse ganadores con 5 aciertos, luego con 4, etc. hasta encontrar por lo menos un ganador. A esta variante se la conoce como "Sale o sale". Mostrar los números sorteados e imprimir un listado de ganadores (Nº de documento y código de agencia), ordenado en forma ascendente según el número de documento del apostador. El ordenamiento deberá implementarse mediante una lista enlazada.

A modo de ejemplo se suministra un archivo de apuestas con 100.000 registros. Tenga en cuenta que el programa debe funcionar para éste o cualquier otro archivo que respete el formato indicado, independientemente de su cantidad de registros. Se valorará la calidad de la solución implementada y la cantidad de veces que se recorra el archivo.

NOTA: A fin de simplificar el proceso se ha omitido la variante "jackpot" incluida en el reglamento oficial del juego.