**PRÁCTICA 1**

Desarrolla un programa java que permita realizar apuestas de la “**Primitiva”**, “**Quiniela”** y **“Lotería Nacional”**.

Una clase llamada **Juegos** será la que encapsule la implementación de los diferentes juegos, y otra clase llamada **Aplicación** contendrá el método *main()* desde el que se programará la interfaz de usuario.

A través de un menú, se dará opción al usuario de elegir el juego. Cuando el usuario decida abandonar el programa, se calculará y mostrará la cantidad de dinero que debe abonar para hacer efectivas todas las apuestas.

Dependiendo del juego seleccionado se tendrán en cuenta las siguientes indicaciones:

# La Primitiva

* Los sorteos son los jueves de cada semana. Con lo cual, inicialmente se mostrará al usuario la fecha del próximo sorteo.
* A continuación, se creará una única apuesta, consistente en la generación de 6 números aleatorios entre 1 y 49, más un complementario, y un reintegro entre 0 y 9.

## NOTAS:

* + Todos los números generados deberán ser distintos.
  + Cada apuesta vale 1 €.

# La Quiniela

* Cada domingo se juegan los partidos. Entonces, inicialmente se indicará al usuario la fecha de la próxima jornada.
* El usuario podrá realizar como máximo 8 apuestas.
* Cada apuesta consistirá en la generación de los resultados de 15 partidos de forma aleatoria (1,2,X).

## NOTAS:

* + Un boleto será válido si se realizan al menos 2 apuestas.
  + Cada apuesta vale 0,5 €.

# Lotería Nacional

* Los sorteos son sábados de cada semana. Entonces, inicialmente se informará al usuario de la fecha del próximo sorteo.
* El usuario podrá elegir la terminación del número (hasta las 3 últimas cifras).
* A continuación, se generará de forma aleatoria un número de 5 cifras (con la terminación indicada, si es el caso), más una serie (de 3 cifras) y una fracción (de 2 cifras).

## NOTAS:

* + Se supone que todos los números están disponibles.
  + Cada décimo vale 12 €.

**La práctica COMO MÍNIMO, debe cumplir las especificaciones indicadas.**

**Cualquier mejora será valorada positivamente, así como la calidad, eficiencia y documentación del código.**

 Ejemplo de ejecución:

................... LOTERÍAS Y APUESTAS

...................

1-Primitiva 2-Quiniela 3-Loteria

0-Salir

Elige juego: 1

...................

Próximo sorteo: jueves 24 de noviembre de 2016 Apuesta: 48 3 44 43 33 34

Complementario: 4 Reintegro: 2

................... LOTERÍAS Y APUESTAS

...................

1-Primitiva 2-Quiniela 3-Loteria

0-Salir

Elige juego: 2

...................

Próxima jornada: domingo 27 de noviembre de 2016

¿Cuantas apuestas quieres (2-8)? 1 Número de apuestas incorrecto

¿Cuantas apuestas quieres (2-8)? 3

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Apuesta | 1: | X | 2 | 1 | 1 | X | 2 | 2 | X | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | X |
| Apuesta | 2: | 2 | X | X | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | X | 1 | 1 | X |
| Apuesta | 3: | X | 2 | 1 | X | 1 | X | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | X | X | 1 |

................... LOTERÍAS Y APUESTAS

...................

1-Primitiva 2-Quiniela 3-Loteria

0-Salir

Elige juego: 3

...................

Próximo sorteo: sábado 26 de noviembre de 2016

Elige terminación hasta 3 cifras (ENTER si te da igual): 444 Numero con el que juegas: 65444

Serie: 125 Fracción: 04

................... LOTERÍAS Y APUESTAS

...................

1-Primitiva 2-Quiniela 3-Loteria

0-Salir

Elige juego: 0

...................

...............................

Total a pagar: 14.5 €

...............................