



# Examen Final Computación

## Introducción

El examen consta de varios ejercicios que tienen como objetivo desarrollar una aplicación para jugar el juego del bingo.

## Funcionalidad Básica

### Clase Bingo

- **Bola mayor.** Representa el numero de la mayor bola del juego. Las bolas del juego esta numerada desde el 1 hasta la bola mayor.
- **Bombo:** Es una lista de enteros que representa las bolas que no han sido extraídas.
- **Bolas extraídas:** Es una lista de enteros que representa las bolas que han ido saliendo del bombo. Inicialmente debería estar vacía.
- **Ultima Bola.** Representa la ultima bola que ha sido extraída. Si no se ha sacado ninguna bola, el valor será de 0.
- **Tamaño del carton:** Representa la cantidad de números de los cartones asociados al bingo. Esta propiedad puede ser modificada una vez establecida.

La principal funcionalidad del bingo es la extracción al azar de bolas. Asi que vamos a tener que crear ciertos métodos para realizar las siguientes tareas:

- Obtener aleatoriamente un numero del bombo. Este numero representa la bola extraída que se elimina del bombo.
- El numero obtenido se almacenará en bolas extraídas.
- El método retorna el numero con la bola extraída.

### Clase Carton

- **Id:** número único de identificación del carton.
- **Números:** conjunto de números del carton.
- **Tamaño:** número que representa la cantidad de números del carton.

La funcionalidad que ofrece la clase carton es un método para comprobar si el carton es un "bingo".

### Programa

- Construye un bingo.
- Generar 5 cartones.
- Extra bolas hasta que la partida finalice por bingo.



# UNIVERSIDAD DE MENDOZA

FACULTAD DE INGENIERIA

- Muestra por consola la cantidad de bolas extraídas ordenadas.
- Muestra el carton que ha obtenido el Bingo.
- Crear un repositorio Examen Final Computación en github y subir el trabajo ahí.
- Utilizar buenas prácticas en la realización del programa.