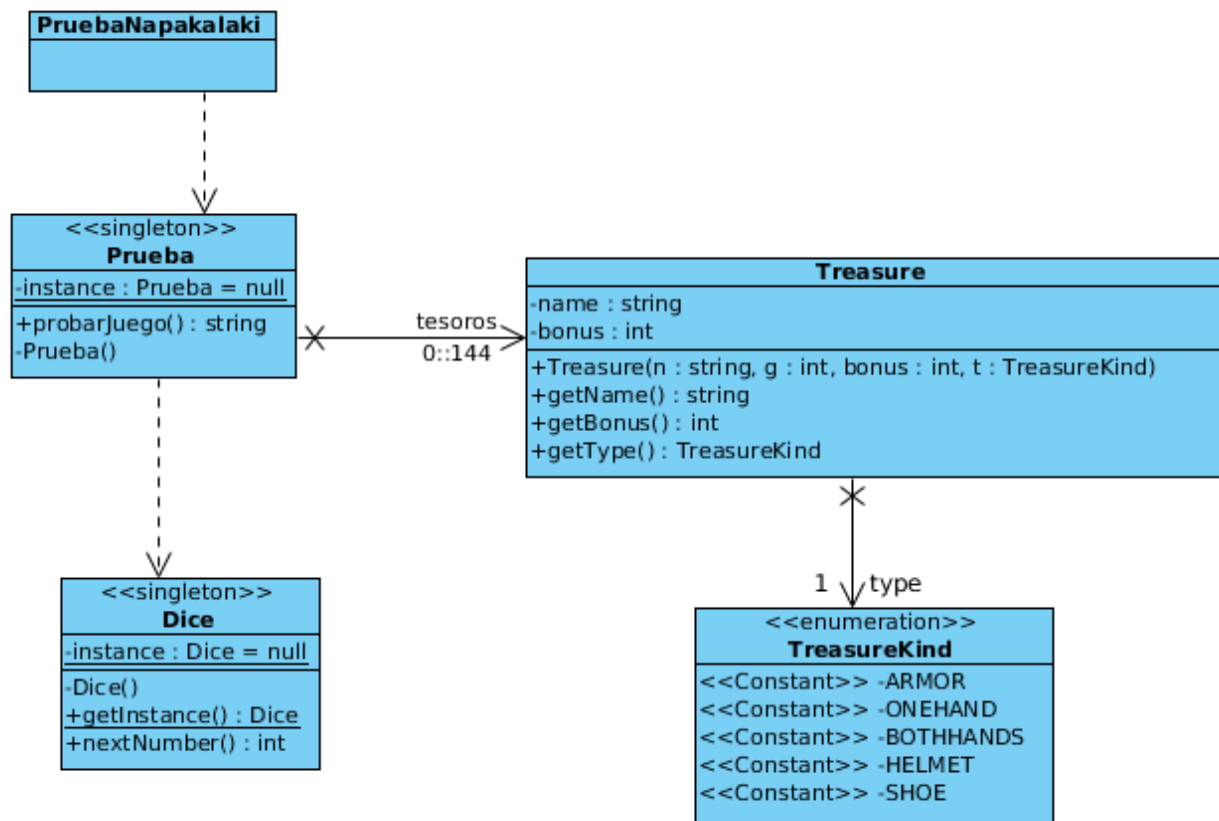


Nombre y apellidos: _____ **Grupo C2**

A) Java. Para realizar las tareas que se indican a continuación debes disponer del proyecto en Java desarrollado en la práctica 2.

1. Añade dentro del paquete Napakalaki una clase singleton de nombre Prueba según el diagrama que aparece a continuación.
2. Implementa el método probarJuego de forma que
 1. Crea 144 tesoros y añádelos en **tesoros**, todos de tipo ONEHAND y nombre ONEHAND- i ($i=1..144$) y de n bonus, siendo n un número entre 1 y 3. Debes hacer uso del método **nextNumber()** de la clase Dice para obtener ese número.
 2. Devuelva el array serializado.
3. Imprime desde el método main de la clase PruebaNapakalaki lo que devuelve el método probarJuego de la clase Prueba.



B) Ruby. Para realizar las tareas que se indican a continuación debes disponer del proyecto en Ruby desarrollado en la práctica 2.

1. Realiza en el proyecto las modificaciones necesarias para reflejar los cambios que aparecen en color verde en el extracto del diagrama de clases de la página siguiente.

C) Documento a entregar

Un fichero zip con el proyecto Java completo y otro fichero zip con el proyecto Ruby completo. Le puedes poner el nombre que quieras a cada fichero.

D) Forma de entrega: Sube a <http://prado.ugr.es> los dos ficheros. Hazlo antes de que termine el plazo de tiempo indicado para ello (30 MINUTOS).

