

HETEROEVALUABLE UD. 4

Utilización de objetos

PRUEBA TU SUERTE

OBJETIVO

Programa Java que permita jugar a la “**Lotería Nacional**”.



OPERATIVA

Semanalmente y de forma ordinaria se celebran sorteos los **jueves** y **sábados**. El programa inicialmente a través de un menú dará opción al usuario de elegir cuando quiere jugar, los jueves o los sábados. Cuando el usuario decida abandonar el programa, se calculará y mostrará la cantidad de dinero que debe abonar para hacer efectivas todas las apuestas.

INDICACIONES

- Dependiendo del día elegido por el usuario, y de la fecha actual, el programa 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 €.

Centro de Enseñanza Concertada
Gregorio Fernández

DISTRIBUCIÓN DE LA NOTA

- Menú: 2 ptos.
- Fechas: 3 ptos.
- Número, fracción y serie: 4 pto.
- Pago: 1 pto.

❗ Ejemplo de ejecución (suponiendo **fecha actual 13/11/2024**):

.....
 PRUEBA TU SUERTE

.....
 1-Jueves
 2-Sabado
 0-Salir
 Elige día: 1

.....
 Próxima jornada: jueves 14 de noviembre de 2024
 Elige terminación hasta 3 cifras (ENTER si te da igual): 444
 Numero con el que juegas: 65444
 Serie: 125 Fracción: 04

.....
 PRUEBA TU SUERTE

.....
 1-Jueves
 2-Sabado
 0-Salir
 Elige día: 2

.....
 Próxima jornada: sabado 16 de noviembre de 2024
 Elige terminación hasta 3 cifras (ENTER si te da igual):
 Numero con el que juegas: 01234
 Serie: 990 Fracción: 00

.....
 PRUEBA TU SUERTE

.....
 1-Jueves
 2-Sabado
 0-Salir
 Elige día: 0

.....

Total a pagar: 24,0 €

.....

