

Sesión 25: Prog. Orientada a Objetos (extra)

Introducción a la Programación
Grado en Ingeniería Informática, EPI Gijón

{jdiez,oluaces,juanjo}@uniovi.es

Departamento de Informática - Universidad de Oviedo en Gijón





Clase Primitiva

Composición

Tarea 1

Crea la clase `Primitiva` que debe tener un constructor por defecto que genera una combinación al azar para jugar a la Lotería Primitiva. Sobrecargar además el método `toString()` para producir un objeto `String` con la combinación. Para generar un número al azar entre 1 y 49 (los números de la Primitiva) debes usar el método `nextInt()` de la clase `Random`.

Tarea 2

Haz un programa de prueba que muestre el correcto funcionamiento de la clase.



Clase Boleto

Vector de objetos

Tarea 3

Crea, ahora, la clase Boleto. Esta clase tendrá un atributo que será un vector de objetos de la clase Primitiva. Su dimensión se pasará al único constructor de la clase e indicará el número de combinaciones que tendrá el boleto. Deberás sobrescribir el método `toString()` para obtener todas las combinaciones de que consta el boleto.

Tarea 4

Haz un programa de prueba que muestre el correcto funcionamiento de la clase.