

Define una clase Boleto de lotería (BoletoLoteria) que pueda ser utilizada para representar los números de un boleto de lotería primitiva. Supondremos que cada boleto de lotería tiene los siguientes atributos:

- dni propietario.
- Nombre propietario.
- num1.
- num2.
- num3.
- num4.
- num5.
- num6.
- Fecha del boleto.

Los números del boleto no pueden repetirse.

La clase debe tener un método que dada una combinación ganadora (vector de 6 números premiados) nos devuelva el número de aciertos.

Define todos los métodos que consideres necesarios (tener en cuenta las opciones del menú principal).

La lotería dará solamente cuatro premios (en euros), para los acertantes de 3, 4, 5 y 6.

Puede ocurrir que un cliente no habitual, que no está en el vector ni debe estarlo quiera comprobar un boleto, el cliente da sus 6 números, dni, nombre ,... y el programa le indica su premio.

Define una clase principal donde tengas un vector de n objetos de tipo BoletoLoteria, y un menú que nos permita realizar las siguientes acciones:

1. Introducir un boleto.
2. Introducir premios.
3. Comprobar boleto.
4. Mostrar el boleto de un cliente (por dni o nombre).
5. Modificar boleto de un cliente (dni).
6. Obtener listado de boletos premiados y cantidades obtenidas.

RECORDAR PONER EL NOMBRE EN TODAS LAS HOJAS Y EN EL PROYECTO DE NETBEANS.

Puntuaciones:

- Clase BoletoLoteria 2 puntos.
- Clase principal:
 - Manejo del vector de objetos, introducción, mantenimiento 1 puntos.
 - Comprobar boleto..... 2 puntos.
 - Mostrar el boleto de un cliente (por dni o nombre)..... 1 puntos.
 - Modificar boleto de un cliente (dni)..... 2 puntos.
 - Obtener listado de boletos premiados y cantidades obtenidas..... 2 puntos.