

1. La **asociación ornitológica** anteriormente conocida como **Canallas Arrepentidos del Morvedre** ha encargado a la empresa **JAPO Labs**, la creación de un programa que les ayude a **pasar el rato** mientras esperan que pase algún **bicho con plumas** para estudiarlo.

Este programa, llamado **MegaAdivinator**, está realizado en lenguaje Java y su interfaz es el que se indica en las capturas.

Al ejecutarse, el programa generará un **número aleatorio** entre un número **mínimo** y un número **máximo**, ambos establecidos en el **código fuente** de forma arbitraria por el programador.

A continuación, el programa invitará al usuario a que trate de **adivinar** dicho número introduciéndolo por **teclado**.

Se dispondrá de un **número de intentos máximo** establecido en el **código fuente** de forma arbitraria por el programador.

```
MEGA ADIVINATOR (c) 2019 - JAPO Labs
-----
Se ha generado un número entre 1 y 10
---
Quedan 3 intentos - Número: 23
Prueba un número MENOR.
---
Quedan 2 intentos - Número: -71
Prueba un número MAYOR.
---
Quedan 1 intentos - Número: 48
Número de intentos AGOTADO.
---
Era el 9 - ¡Otra vez será!
```

```
MEGA ADIVINATOR (c) 2019 - JAPO Labs
-----
Se ha generado un número entre 1 y 10
---
Quedan 3 intentos - Número: 5
Prueba un número MAYOR.
---
Quedan 2 intentos - Número: 8
---
Era el 8 - ¡Enhorabuena!
```

```
MEGA ADIVINATOR (c) 2019 - JAPO Labs
-----
Se ha generado un número entre 1 y 10
---
Quedan 3 intentos - Número: VENANCIO
ERROR: Entrada incorrecta
Quedan 3 intentos - Número: 5
Prueba un número MENOR.
---
Quedan 2 intentos - Número: ENGRACIA
ERROR: Entrada incorrecta
Quedan 2 intentos - Número: 2
---
Era el 2 - ¡Enhorabuena!
```

Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **MegaAdivinator**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main** y que evolucione en los términos relatados.

El programa debe de diseñarse para que se pueda cambiar fácilmente el **rango de generación** y el **número de intentos**.

2. Los multicines del centro comercial **XeKeBó** tienen un aforo total de **1234 personas** y reciben una subvención con la que realizan siempre una única proyección al día, todos los días de la semana, incluso aunque no vaya nadie.

El **control de venta de tickets** registra, entre otros datos, el **número de personas** (aforo) que cada día asisten a la proyección.

Con la ayuda del **IDE NetBeans** crear un proyecto de tipo **Aplicación Java** llamado **ControlAforo**, que contenga un paquete llamado **org.japo.java.main**, que tenga su punto de entrada en la clase **Main**.

El programa, emulando el control de aforo, debe generar **aleatoriamente** la asistencia de cada uno de los días de la semana y mostrarla por pantalla en el **formato indicado** en la **captura de ejemplo**.

El programa debe asimismo calcular e indicar también:

- El **aforo semanal** acumulado.
- La **media diaria de aforo** en la semana y su **porcentaje** respecto del **máximo aforo diario** posible.
- El **nombre del día con MAYOR aforo** con el **porcentaje de llenado** de ese día respecto del **máximo aforo diario** posible.
- El **nombre del día con MENOR aforo** con el **porcentaje de llenado** de ese día respecto del **máximo aforo diario** posible.

```
CINES DEL CENTRO COMERCIAL XeKeBó - CONTROL DE AFORO
=====
Lunes      - Aforo ....:  420 personas
Martes     - Aforo ....:  974 personas
Miércoles  - Aforo ....: 1034 personas
Jueves     - Aforo ....:  764 personas
Viernes    - Aforo ....:   63 personas
Sábado     - Aforo ....:   49 personas
Domingo    - Aforo ....:  553 personas
---
Aforo semanal .....: 3857 personas
Aforo medio diario ...: 551 personas (44.65%)
---
Día de máximo aforo ..: 1034 personas (83.79%) - Miércoles
Día de mínimo aforo ..:   49 personas ( 3.97%) - Sábado
```