



MÒDUL 0485: Programació

PROVA RA1-RA2 - RA3- RA4 - RA5- RA6 SEGONA CONVOCATÒRIA

COGNOMS, NOM:		NOTA
DATA: 02/06/2025	GRUP: DAW1	

Juego de las 6 respuestas correctas

Implementa una aplicación de consola en Java, orientada a objetos, donde varios jugadores participan en un juego de preguntas. Cada pregunta ofrece 9 opciones, de las cuales 6 son correctas y 3 incorrectas. Los jugadores deben acertar todas las respuestas correctas de una pregunta antes de pasar a la siguiente. El juego finaliza después de un número determinado de preguntas.

Requisitos generales

- El juego es multijugador, y cada jugador se identifica con nombre y apellidos.
- El juego incluye un banco de preguntas, predefinido en el código (se adjunta un ejemplo), con:
 - Un enunciado.
 - 9 respuestas (6 correctas y 3 incorrectas).
 - Cada pregunta y sus respuestas se gestionan mediante arrays de tamaño fijo.
- Para cambiar de pregunta, un jugador debe acertar las 6 respuestas correctas antes de pasar a la siguiente pregunta.
- Cada acierto suma 1 punto, excepto si se aciertan las 6 respuestas correctas, en cuyo caso la puntuación es de 12 puntos.
- El juego finaliza cuando se han respondido correctamente un número predeterminado de preguntas del banco de preguntas (por ejemplo, se deben acertar 5 preguntas aleatorias del banco de preguntas).
- Al final se muestra una clasificación de los jugadores con los puntos obtenidos.



Implementa las siguientes clases con los atributos i métodos indicados

♦ **Clase Respuesta**

Representa una posible respuesta a una pregunta.

Atributos:

- texto: texto de la respuesta.
- esCorrecta: indica si la respuesta es correcta o no.

Métodos:

- Constructor con todos los atributos.

♦ **Clase Pregunta**

Representa una pregunta del banco.

Atributos:

- enunciado: texto de la pregunta.
- respuestas: array de tamaño fijo (9 respuestas).

Métodos:

- Constructor con todos los atributos.
- barajarRespuestas(): mezcla las opciones para que el orden sea distinto cada vez que se selecciona la pregunta.
- mostrarTablero(): muestra las 9 opciones en formato 3x3.
- int contarCorrectas(int[] seleccionadas): devuelve cuántas opciones se han acertado.
- validar(): comprueba que hay exactamente 6 respuestas correctas y 3 incorrectas.

♦ **Clase Jugador**

Representa a un jugador.

Atributos:

- nombre, apellidos (String)
- puntos (int)

Métodos:

- Constructor con todos los atributos.
- acumularPuntos(int puntos)

♦ **Clase Juego**

Controla todo el juego. Punto de entrada del programa (método main).

Atributos:

- Los que necesites para controlar la lógica del juego.

Métodos estáticos:

- main
- mostrarClasificaciónFinal()



```
public class BancoPreguntas {
    public static Pregunta[] obtenerPreguntas() {
        return new Pregunta[]{
            new Pregunta("Pintores famosos", new Respuesta[]{
                new Respuesta("Picasso", true),
                new Respuesta("Dalí", true),
                new Respuesta("Monet", true),
                new Respuesta("Velázquez", true),
                new Respuesta("Goya", true),
                new Respuesta("Van Gogh", true),
                new Respuesta("Messi", false),
                new Respuesta("Benzema", false),
                new Respuesta("Ronaldo", false)
            }),
            ...,

            new Pregunta("Planetes del sistema solar", new Respuesta[]{
                new Respuesta("Mercuri", true),
                new Respuesta("Venus", true),
                new Respuesta("Terra", true),
                new Respuesta("Mart", true),
                new Respuesta("Júpiter", true),
                new Respuesta("Saturn", true),
                new Respuesta("Plutó", false),
                new Respuesta("Estrella Polar", false),
                new Respuesta("Lluna", false)
            })
        };
    }
}
```

AJUDES

```
import java.util.ArrayList;

import java.util.Random;

import java.util.Scanner;

public class Examen2 {

    public static void main(String[] args) {

        Scanner teclat = new Scanner(System.in);

        Random generador = new Random();

        int num = generador.nextInt(10); // genera aleatori entre 0 i 9

    }
}
```



Implementar cada clase en una hoja por separado.

Ejemplo de ejecución:

¡Bienvenidos al juego de preguntas!

¿Cuántos jugadores sois?: 2

Introduce el nombre del jugador 1: Clara Serra

Introduce el nombre del jugador 2: Pol Vidal

--- Pregunta 1 ---

Enunciado: Pintores famosos

1. Picasso 2) Dalí 3) Messi
2. Velázquez 5) Monet 6) Goya
3. Ronaldo 8) Van Gogh 9) Benzema

Clara, elige las opciones que crees correctas (ej: 1 2 5 6 8 4):

Respuesta 1: 1

Respuesta 2: ...

¡No es correcto! Has sumado 2 puntos.

Pol, elige las opciones que crees correctas (ej: 1 2 5 6 8 4):

Respuesta 1: 1

Respuesta 2: ...

¡Es correcto! Has sumado 12 puntos.

--- Pregunta 2 ---

...

[Fin del juego]

CLASIFICACIÓN FINAL:

Clara Serra – 18 puntos

Pol Vidal – 12 puntos