

<b>CICLO FORMATIVO DE GRADO SUPERIOR</b> <b>DESARROLLO DE APLICACIONES WEB</b> <i>UT3 – ESTRUCTURAS DE ALMACENAMIENTO ESTÁTICAS</i>	 EFA MORATALAZ Profesor: <b>DGC</b>	Asignatura: <b>PROGRAMACIÓN</b> Fecha:	<b>Nota:</b>
Alumno: _____			

### ACTIVIDAD 3.2 – LA RULETA DE LA SUERTE

Bienvenido a la fase final de la ruleta de la suerte, has conseguido vencer a los otros participantes y ahora solo te queda acertar el panel final para llevarte el coche.



El panel final es una matriz bidimensional formada por N filas y M columnas. Queda a vuestra elección cuántas filas y columnas va a tener el panel, ya que viene condicionado por el número de letras que tenga la frase a resolver.

En primer lugar, le mostraremos al jugador al panel con todas las posiciones tapadas y, justo debajo, una pista para intentar resolver el panel. Es conveniente que distingas de alguna forma las posiciones de la matriz que son letras aun sin descubrir y las que no contienen letras (separadores).

Para resolver el panel, se proporciona al jugador 4 consonantes y 1 vocal de forma aleatoria, por lo que se tendrá que actualizar el panel incluyendo las letras que coincidan con la solución.

Además, el jugador va a tener la opción de elegir 3 consonantes y 2 vocales más. Pedir por consola al jugador que inserte dichas letras, asegurándote que inserta lo que es debido. Actualiza el panel después de este turno.

Para cada letra que se proporcione o se elija, el panel debe ser actualizado, es decir, comprobar dicha letra en cada una de las posiciones de la matriz y, si coincide, colocar dicha letra en la posición que le corresponde.

Finalmente, dispones de 8 segundos para escribir una solución al panel. Si el jugador no ha escrito nada a tiempo o ha fallado, se le comunicará que ha perdido y, por lo tanto, tiene que abandonar el programa.

En el caso de que acierte el panel, se mostrará un mensaje de felicitación y pasaremos a comprobar cuál es el premio. Para dar un premio al jugador es necesario girar una ruleta y, en función de donde pare la ruleta, tendrá un premio u otro. Crea un método para la ruleta de premios a tu gusto, pudiendo manejar las recompensas a tu antojo. Ten en cuenta que es necesario que tiene que existir la posibilidad (mínima) de que toque el coche.

**Entregar el archivo .java correspondiente con el código del mismo, siguiendo la norma de creación de nombres del curso: UTx\_ACTy\_NombreApellidos, siendo x el nº del tema e y el nº de la actividad. No se corregirá ninguna actividad que no esté subida con este formato.**