

```
/* Implementar un videojuego tipo "lotería" en el que se puedan ingresar  
6 números, el programa debe generar 6 números de forma aleatoria (1 – 40) y  
compararlos con los números ingresados, luego de presionar el botón "evaluar"  
el programa debe indicar los aciertos. */
```

```
package ejerciciodosloteria;
```

```
public class EjercicioDosLoteria {
```

```
    public static void main(String[] args) {
```

```
        ViewLoteria ventana = new ViewLoteria();
```

```
    }
```

```
}
```

```
package ejerciciodosloteria;
```

```
import java.awt.event.ActionEvent;
```

```
import java.awt.event.ActionListener;
```

```
import java.util.ArrayList;
```

```
import java.util.Random;
```

```
import javax.swing.JButton;
```

```
import javax.swing.JFrame;
```

```
import javax.swing.JLabel;
```

```
import javax.swing.JOptionPane;
```

```
import javax.swing.JPanel;
```

```
public class ViewLoteria {
```

```
    public String cadena, nombre_boton, guarda_random, yy;
```

```
    public int contad = 0, p, num=0, caso, y = 5;
```

```
    ArrayList<String> seleccion = new ArrayList<String>();
```

```
    ArrayList<String> random_juego = new ArrayList<String>();
```

```
    ArrayList<Integer> random_int = new ArrayList<Integer>();
```

```
    Random opciones = new Random();
```

```
    public ViewLoteria(){
```

```
        inicio();
```

```
    }
```

```
    public void inicio(){
```

```
        JFrame marco_loteria = new JFrame("Loteria x 6");
```

```
        marco_loteria.setSize(510, 600);
```

```
        marco_loteria.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
```

```
        marco_loteria.setLocationRelativeTo(null);
```

```
        JPanel panel_loteria = new JPanel();
```

```
        marco_loteria.add(panel_loteria);
```

```
        posicionar_elementos(panel_loteria);
```

```
        marco_loteria.setVisible(true);
```

```
}
```

```
private void posicionar_elementos(JPanel panel){
    panel.setLayout(null);          //limpiar basura

    JLabel texto1 = new JLabel("Bienvenid@ a LOTERIA en linea");
    texto1.setFont(new java.awt.Font("Courier", 0, 18));
    JLabel texto2 = new JLabel("Para comenzar selecciona 6 numeros: ");
    JLabel texto3 = new JLabel();
    JLabel texto4 = new JLabel();
    JLabel texto5 = new JLabel();
    JLabel texto6 = new JLabel();
    JLabel texto7 = new JLabel();
    JLabel texto8 = new JLabel();
    JLabel texto9 = new JLabel();
    JLabel texto10 = new JLabel();
    JLabel texto11 = new JLabel();
    JLabel texto12= new JLabel();
    JLabel texto13 = new JLabel();
    JLabel texto14 = new JLabel();
    JLabel texto15 = new JLabel();
    JLabel texto16 = new JLabel();
    JLabel texto17 = new JLabel("6 números");
    JLabel texto18 = new JLabel("Faltan");
    JLabel texto19 = new JLabel();
    JLabel texto20 = new JLabel();

    texto1.setBounds(10, 40, 400, 20);
    texto2.setBounds(10, 80, 300, 20);      // posiciona etiquetas de texto
    texto3.setBounds(10, 500, 15, 10);
    texto4.setBounds(30, 500, 15, 10);
    texto5.setBounds(50, 500, 15, 10);
    texto6.setBounds(70, 500, 15, 10);
    texto7.setBounds(90, 500, 15, 10);
    texto8.setBounds(110, 500, 15, 10);
    texto9.setBounds(20, 470, 100, 15);
    texto10.setBounds(320, 500, 15, 10);
    texto11.setBounds(340, 500, 15, 10);
    texto12.setBounds(360, 500, 15, 10);
    texto13.setBounds(380, 500, 15, 10);
    texto14.setBounds(400, 500, 15, 10);
    texto15.setBounds(420, 500, 15, 10);
    texto16.setBounds(320, 470, 120, 15);
    texto17.setBounds(30, 440, 80, 10);
    texto18.setBounds(30, 420, 50, 15);
    texto19.setBounds(200, 520, 60, 20);
```

```
texto20.setBounds(220, 490, 20,20);
```

```
JButton try_again = new JButton("Otra Vez");  
try_again.setBounds(350, 430, 90, 30);  
try_again.setEnabled(false);
```

```
JButton boton_jugar = new JButton("Jugar");  
boton_jugar.setBounds(200, 430, 90, 30);  
boton_jugar.setEnabled(false);
```

```
int nb, posx=10, posy=110;    // posiciona botones  
int i, j, cont = 1;
```

```
for(i=0;i<5;i++){  
    for(j=0;j<8;j++){  
        JButton nombre_boton = new JButton(Integer.toString(cont));  
        nombre_boton.setBounds(posx, posy, 50, 50);  
        posx+=60;  
        if(posx>440){  
            posx=10;  
            posy+=60;  
        }  
        panel.add(nombre_boton);    // posiciona el boton  
        cont++;
```

```
        nombre_boton.addActionListener(new ActionListener(){  
            @Override  
            public void actionPerformed(ActionEvent e) {  
                if (contad <6){  
                    seleccion.add(nombre_boton.getText());  
                    contad++;  
                    nombre_boton.setEnabled(false);  
                    yy=Integer.toString(y);  
                    String intentos=yy;  
                    texto17.setText(intentos+" números");  
                    y--;  
                    if(contad == 6){  
                        boton_jugar.setEnabled(true);  
                    }  
                }  
            }  
        });
```

```
    }  
    for ( int z = 0; z <= 6; z++){
```

```

        caso=opciones.nextInt(40)+1;
        guarda_random=Integer.toString(caso);
        random_juego.add(guarda_random);
        if(z>0){
            int aux=z-1;

            if(random_juego.get(aux) == guarda_random){
                random_juego.remove(aux);
                z = aux;
                JOptionPane.showMessageDialog(null, random_juego.get(aux)+" "+guarda_random);
            }
        }
    }
}

```

```

boton_jugar.addActionListener(new ActionListener(){
    @Override
    public void actionPerformed(ActionEvent e) {

        for(int i=0; i<6; i++){
            caso=opciones.nextInt(40)+1;
            random_int.add(caso);
            random_int.sort(null);

        }

        for(int y=0; y<random_int.size();y++){
            System.out.println(random_int.get(y));
        }

        for(int z=0; z<random_juego.size();z++){
            System.out.println(random_juego.get(z));
            if(z>0){
                //System.out.println(random_juego.get(z));
                if(random_juego.get(z)==random_juego.get(z-1)){
                    random_juego.remove(z-1);
                    z=z-1;
                    System.out.println(random_juego.get(z));
                }
            }
        }

        texto3.setText(seleccion.get(0));
        texto4.setText(seleccion.get(1));
        texto5.setText(seleccion.get(2));
        texto6.setText(seleccion.get(3));
    }
}

```

```

texto7.setText(seleccion.get(4));
texto8.setText(seleccion.get(5));
texto9.setText("Tu apuesta");
texto10.setText(random_juego.get(0));
texto11.setText(random_juego.get(1));
texto12.setText(random_juego.get(2));
texto13.setText(random_juego.get(3));
texto14.setText(random_juego.get(4));
texto15.setText(random_juego.get(5));
texto16.setText("Numeros sorteados");
texto19.setText("Aciertos");
texto20.setText("0");
texto20.setFont(new java.awt.Font("Tahoma", 0, 24));
try_again.setEnabled(true);
int x=0, y=0;
for( int i = 1; i <= seleccion.size(); i++){
    for(String aciertos: seleccion){
        if(y<6){
            if(seleccion.contains(random_juego.get(y))){
                System.out.println("ok");
                x++;
                String plop = Integer.toString(x);
                texto20.setText(plop);
            }
            y++;
        }
    }
}
});

```

```

panel.add(texto3);
panel.add(texto4);
panel.add(texto5);
panel.add(texto6);
panel.add(texto7);
panel.add(texto8);
panel.add(texto9);
panel.add(texto10);
panel.add(texto11);
panel.add(texto12);
panel.add(texto13);
panel.add(texto14);
panel.add(texto15);
panel.add(texto16);
panel.add(texto17);
panel.add(texto18);

```

```
panel.add(texto19);  
panel.add(texto20);  
panel.add(boton_jugar);  
panel.add(texto1);  
panel.add(texto2);
```

```
}
```

```
}
```