

## Práctica 2. Simulación de sorteo



### Objetivo

Desarrollar un programa en Java que simule un juego de lotería tipo Primitiva, en el que el usuario introduce un boleto compuesto por seis números entre 1 y 49 y un reintegro entre 0 y 9, asegurando que los números no se repitan y que el formato de entrada sea correcto utilizando el método `matches()` de la clase `String`. El programa debe gestionar la entrada de datos de forma segura, validando cada número y el reintegro mediante bucles y condicionales.

Posteriormente, se generará un sorteo aleatorio de seis números, un complementario y un reintegro, comprobando los aciertos del usuario sin usar bucles anidados innecesarios ni estructuras complejas de control. Finalmente, el programa determinará la categoría del premio según los aciertos obtenidos, mostrando de manera clara todos los resultados del sorteo y del boleto.

## Tabla de contenido

Objetivo .....	1
Pruebas .....	3

## Pruebas

```
Introduce los datos de tu boleto (N-N-N-N-N-N/R):  
paco  
Error de formato.
```

```
Introduce los datos de tu boleto (N-N-N-N-N-N/R):  
0-1-2-3-4-5/6  
Error: los números deben estar entre 1 y 49.
```

```
Introduce los datos de tu boleto (N-N-N-N-N-N/R):  
1-2-3-4-5-6/10  
Error de formato.
```

```
Introduce los datos de tu boleto (N-N-N-N-N-N/R):  
50-2-3-4-5-6/7  
Error: los números deben estar entre 1 y 49.
```

```
Introduce los datos de tu boleto (N-N-N-N-N-N/R):  
1-2-3-4-5-6/7  
  
*** SORTEO ***  
Números: [6, 10, 24, 39, 44, 45]  
Complementario: 2  
Reintegro: 3  
  
*** RESULTADOS ***  
Aciertos: 1  
Complementario.  
Categoría: No premiado
```