

3.B. Caja blanca

4. Ejemplo tablero bingo.

4.1. Código.

La clase siguiente, de la cual se analizará el grafo, puede ejecutarse desde otra clase que contenga un método "main" y que se encargue de crear el tablero correspondiente a la prueba.

1	public class Tablero
2	{
3	String tab[][];
4	String sNombre;
5	
6	public String pintarTablero(char cTipo, int iFil, int iCols, String sNomb)
7	{
8	tab = new String[iFil][iCols];
9	sNombre = "";
10	int iNumPos = 0;
11	
12	if (cTipo == 'T')
13	{ sNombre = sNomb; }
14	else if (cTipo == 'D')
15	{ sNombre = "CARTON"; }
16	else if (cTipo == 'B')
17	{ sNombre = "";
18	
19	for (int i=0; i < iFil; i++)
20	{
21	for (int j=0; j<iCols; j++)
22	{
23	iNumPos++;
24	tab[i][j] = "";
25	}
26	}
27	
28	return sNombre + " tiene " + iNumPos + " posiciones";
29	}
30	}

Por ejemplo:

```
public class PruebaTablero {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        {  
            Tablero tableroJuan = new Tablero();  
            System.out.println(tableroJuan.pintarTablero('T', 2, 4, "Juan"));  
        }  
    }  
}
```

}

}