

3.B. Caja blanca

4. Ejemplo tablero bingo.

El siguiente programa java crea un tablero/cartón para jugar al bingo. Los cartones tienen un número de filas (entre 2 y 4) y de columnas (entre 4 y 5) configurables mediante parámetros de entrada. Además cada cartón tendrá un nombre que dependiendo del valor cTipo será:

- 'D' - "CARTON".
- 'T' - se recibe en el parámetro sNomb, debiendo tener un formato de entre 1 y 6 caracteres alfabéticos-no numéricos.
- 'B' - "" (vacío).