EJERCICIO PRÁCTICO MATRICES
ALGORITMOS Y LENGUAJES I
MARZO 18 DE 2006

Elaborar una clase ejecutable en Java para jugar a la lotería. El algoritmo pedirá al usuario el número de apuestas y los seis números (en el rango 1 a 49) que forman cada apuesta. También solicitará el resultado del sorteo (un número de seis dígitos), e indicará qué apuestas tienen premio y qué premio tienen (número de aciertos).

Ejemplo: Resultado del sorteo [1 2 3 4 5 6]

4 Apuestas: [1 2 3 8 9 10]

[4 5 6 7 8 9]

[1 2 3 4 5 7]

[1 2 3 4 5 6]

Apuestas premiadas: 1: 3 aciertos

2: 3 aciertos

3: 5 aciertos

4: 6 aciertos

NOTA: Utilice un arreglo de una dimensión para almacenar el resultado del sorteo y una matriz de 6 columnas x n filas donde n es el número de apuestas para almacenar en cada fila los números de cada apuesta.