

**Ingeniería del Software de Gestión II**  
**Curso 2009 / 2010**  
**Práctica Adicional**

**Enunciado**

Se pide la creación de una aplicación que gestione un cliente de gestión individual del juego de la Lotería Primitiva.

El usuario rellena un número de columnas (en cada columna se solicita al usuario 6 números no repetidos entre el 1 y el 49). Estas columnas podrán ser editadas y borradas, incluso en posteriores ejecuciones, para lo que se pide el almacenamiento en Bases de Datos.

Comenzamos con un saldo inicial a favor, el sistema nos cobra una cantidad por cada columna presentada, que actualiza tras el escrutinio. También el usuario puede introducir los premios correspondientes a todas y cada una de las categorías (3 aciertos, 4 aciertos, ...).

A continuación, introducimos nosotros los números obtenidos del sorteo oficial. El escrutinio nos indicará cuantos aciertos tenemos en cada columna, cuanto dinero ganamos en cada columna y en total, así como nuestro saldo resultante.

**Ejercicio**

Se pide realizar un análisis del proyecto que produzca como entregables los diagramas:

- Diagrama de Casos de Uso (sin especificar los casos de uso)
- Diagrama de Clases del Modelo

A partir de ese análisis, realizar la implementación en Java con una interfaz Swing.