## PREGUNTAS TEÓRICAS - 15 puntos

Conteste las preguntas en un archivo llamado su código.md. Suba este archivo a su repositorio

- CLASES ABSTRACTAS (6 pts) La clase Juego es una clase abstracta.
  - Explique qué cosas del código fuente indican que la clase es una clase abstracta

Las partes del código que hacen que la clase Juego, sea una clase abstracta:

```
virtual float calcularResultado(float gonzosApostar) = 0;
virtual float jugar(float gonzosApostar) = 0;
```

Donde se implementa la función virtuales con métodos puros. Donde las clases que heredarán de la clase Juego, obligatoriamente implementan dichas funciones.

 ¿Qué implicaciones tiene esa decisión de diseño para este programa?. Explique

Respecto a qué implicaciones tiene esa decisión de diseño para el programa, la clase Juego se implementa como una clase BASE, la cual define la estructura común que tendrán los diferentes tipos de juego (DosColores, Mayor13). Por lo que se puede implementar polimorfismo para que se pueda tratar con los diferentes juegos de manera coincidente a través de punteros a Juego.

Así mismo al tener subclases para cada juego, se debe implementar calcular resultado() y jugar(), cosa que permite garantizar que cada juego cumpla con su lógica específica.

Además de que si se desea agregar un nuevo tipo de juego, como por ejemplo "Nuevo" que se puede ver en el Mermaid, simplemente este va a heredar de Juego y posteriormente implementar los métodos que sean obligatorios. Haciendo así que se pueda extender fácilmente el programa.