

SIETE Y MEDIA

SIETE Y MEDIA es un juego de cartas donde el objetivo principal es acercarse lo más posible a la puntuación de 7,5.

Mira el siguiente vídeo demo de la aplicación



Se utiliza la baraja de cartas española de 4 palos y 10 cartas por cada palo.

Palos: Oros, Copas, Espadas y Bastos

Cada Palo tiene 10 cartas numeradas de la siguiente manera:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo y Rey

Cada vez que obtenemos una carta incrementamos la puntuación de nuestra jugada de manera que las cartas del 1 al 7 tienen una puntuación equivalente a su número y las cartas Sota, Caballo y Rey una puntuación de medio punto cada una.

Por ejemplo para obtener 7 y media podríamos tener:

- 1 de Oros, 5 de Bastos, Sota de Bastos, Caballo de Espadas y Sota de Espadas.
- 7 de Copas, Rey de Copas
- 6 de Bastos, 1 de Espadas, Caballo de Copas.

El juego transcurre de la siguiente manera:

Existe un mazo que contiene las 40 cartas de la baraja.

Se inicia el juego con un mensaje de bienvenida y acto seguido se barajan las cartas.

Se tiene que poder barajar el mazo de manera que contenga las 40 cartas desordenadas.

A continuación se le pregunta al jugador cuánto dinero quiere apostar.

El jugador tiene un monedero con una cantidad inicial de dinero.

Cuando el jugador se queda sin dinero no puede seguir jugando.

El jugador no puede apostar más dinero del que tiene.

Una vez indique una cantidad de dinero de la apuesta, se le irán entregando cartas del mazo hasta que se cumpla alguna de las siguientes situaciones:

1. Obtenga una puntuación de 7 y media, por lo que el jugador habrá ganado su apuesta y deberá incrementar su dinero en la cantidad que apostó.
2. Sobrepase la puntuación de 7 y media, por lo que el jugador habrá perdido su apuesta y deberá decrementar dicho importe de su monedero.
3. Se plante quedándose con la puntuación actual de sus cartas.

Cada vez que se le entrega una carta al jugador se deben mostrar todas las cartas que tiene actualmente y un menú indicando si quiere obtener otra carta y quiere plantarse.

En el caso de que se haya plantado, le tocará a la banca obtener cartas para intentar sacar una puntuación mayor de la obtenida por el jugador, se podrán dar las siguientes situaciones:

1. La banca sobrepasa la puntuación de 7,5, por lo que el jugador habrá ganado su apuesta y deberá incrementar su dinero en la cantidad que apostó.
2. La banca obtiene una puntuación menor o igual de 7,5 y mayor que la puntuación del jugador, por lo que el jugador habrá perdido su apuesta y deberá decrementar dicho importe de su monedero.

Cuando termine el juego se le debe preguntar al jugador si quiere seguir jugando con el dinero que le queda siempre y cuando tenga dinero disponible para apostar.

Si decide seguir jugando se deberá volver a iniciar el juego, es decir se vuelven a tener todas las cartas en el mazo, se barajan, se le pide la cantidad de la apuesta al jugador y se comienza a entregar cartas.

Fases del examen:

En la tarea verás un archivo comprimido con un programa que no funciona puesto que faltan funciones por implementar.

Las funciones que faltan son las siguientes:

- *baraja* (10 puntos)
- *inicializaCartas* (2 puntos)
- *pideApuesta* (5 puntos)
- *sacaUnaCarta* (1 puntos)
- *imprimeCartas* (15 puntos)
- *sumaCartas* (15 puntos)
- *esSieteYMedia* (1 puntos)
- *puedeSeguirJugando* (1 puntos)
- *quieresPlantarte* (5 puntos)
- *quieresSeguirJugando* (5 puntos)

Deberías implementarlas todas correctamente para poder avanzar a la siguiente fase:

En la siguiente fase deberás terminar de implementar el bucle del jugador (30 puntos)

En la última fase deberás terminar de implementar el bucle de la banca (10 puntos)

Si todo ha ido correctamente podrás jugar a este divertido juego.