
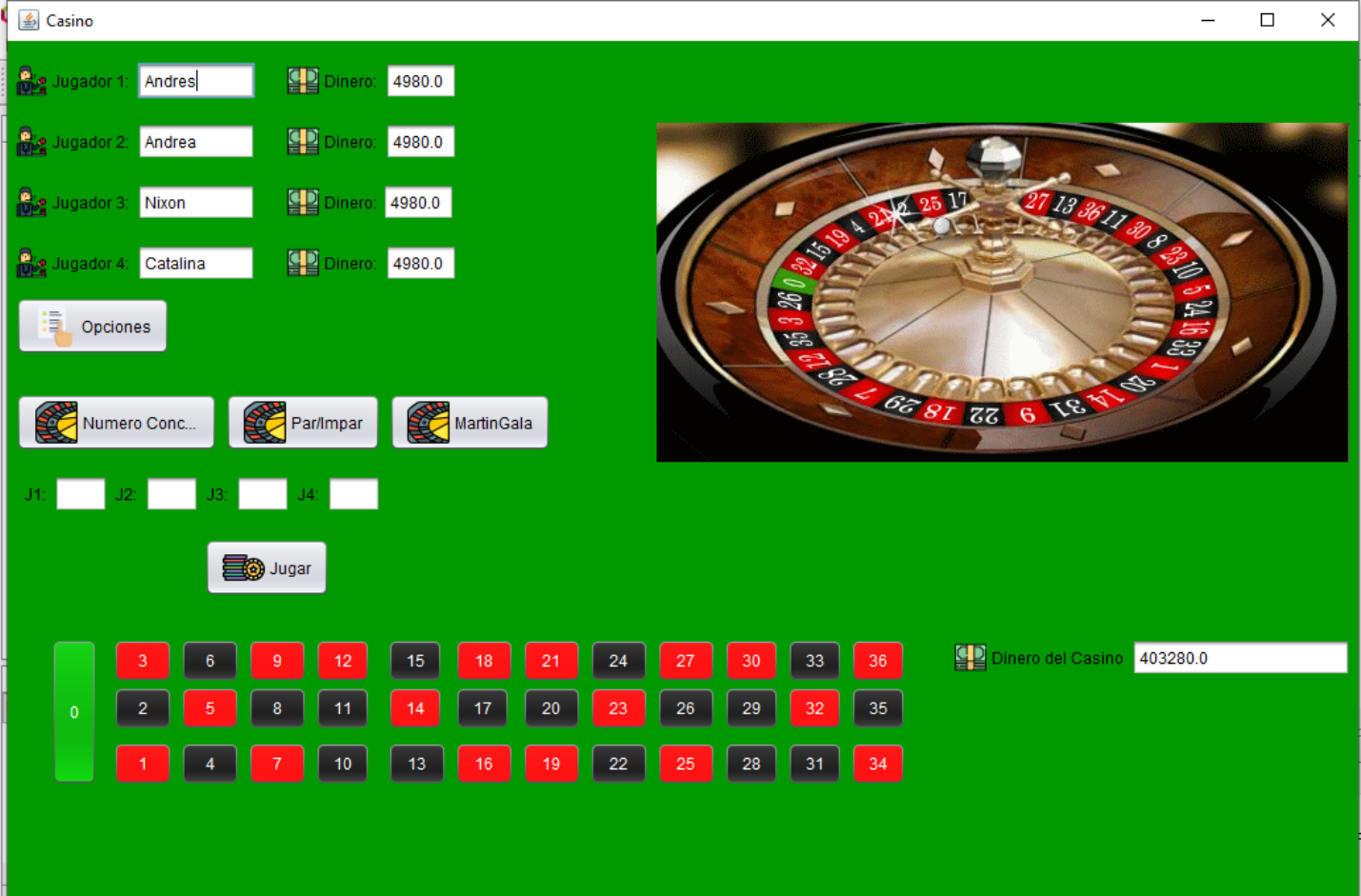

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

		<b>FORMATO DE INFORME DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA ESTUDIANTES</b>	
<b>CARRERA:</b> Computación		<b>ASIGNATURA:</b> Programación Aplicada	
<b>NRO. PRÁCTICA:</b>		<b>TÍTULO PRÁCTICA:</b> Examen Final	
<b>OBJETIVO ALCANZADO:</b> Identificar las sentencias SQL Diseñar e Implementar codigos DDL, DML Entender cada una de las características del uso de una Base de Datos Aplicar Hilos			
<b>ACTIVIDADES DESARROLLADAS</b>			
<p>1. Se desea simular los posibles beneficios de diversas estrategias de juego en un casino. La ruleta francesa es un juego en el que hay una ruleta con 37 números (del 0 al 36). Cada 2000 (tiempo parametrizable) milisegundos el croupier saca un número al azar y los diversos hilos clientes apuestan para ver si ganan. Todos los hilos empiezan con 1.000 euros y la banca (que controla la ruleta) con 50.000. Cuando los jugadores pierden dinero, la banca incrementa su saldo.</p>			
			

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

Los valores del casino y los jugadores son impuesto por mi persona.

2. Se puede jugar a un número concreto. Habrá 4 hilos clientes que eligen números al azar del 1 al 36 (no el 0) y restarán 10 euros de su saldo para apostar a ese ese número. Si sale su número su saldo se incrementa en 360 euros (36 veces lo apostado).

Casino

Jugador 1: Andres

Dinero: 4980.0

Jugador 2: Andrea

Dinero: 4980.0

Jugador 3: Nixon

Dinero: 4980.0

Jugador 4: Catalina

Dinero: 4980.0

Opciones

Numero Conc...

Par/Impar

MartinGala

J1:

J2:

J3:

J4:

Jugar

0

3

6

9

12

15

18

21

24

27

30

33

36

2

5

8

11

14

17

20

23

26

29

32

35

1

4

7

10

13

16

19

22

25


28


31

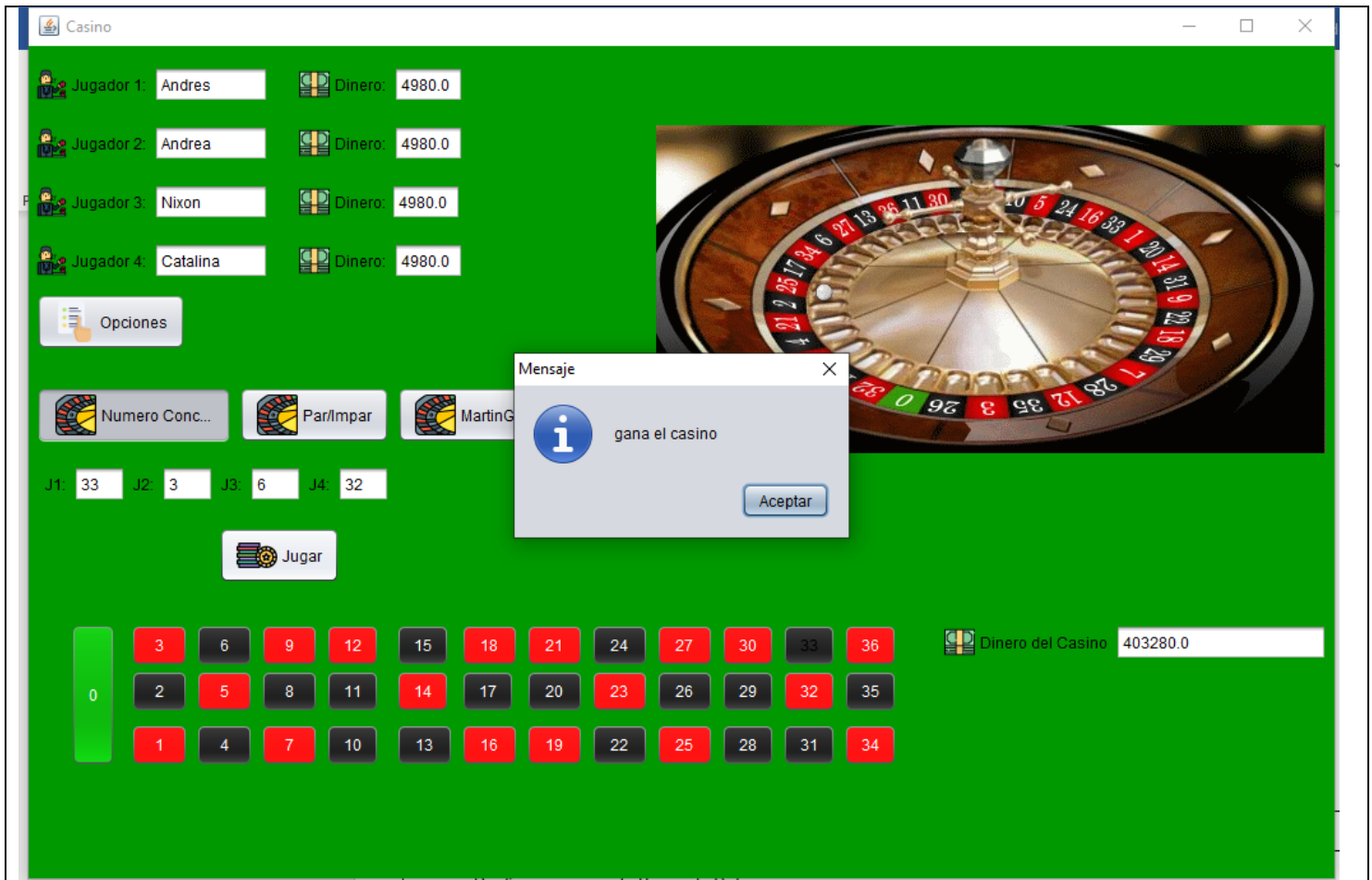
34

Dinero del Casino

403280.0




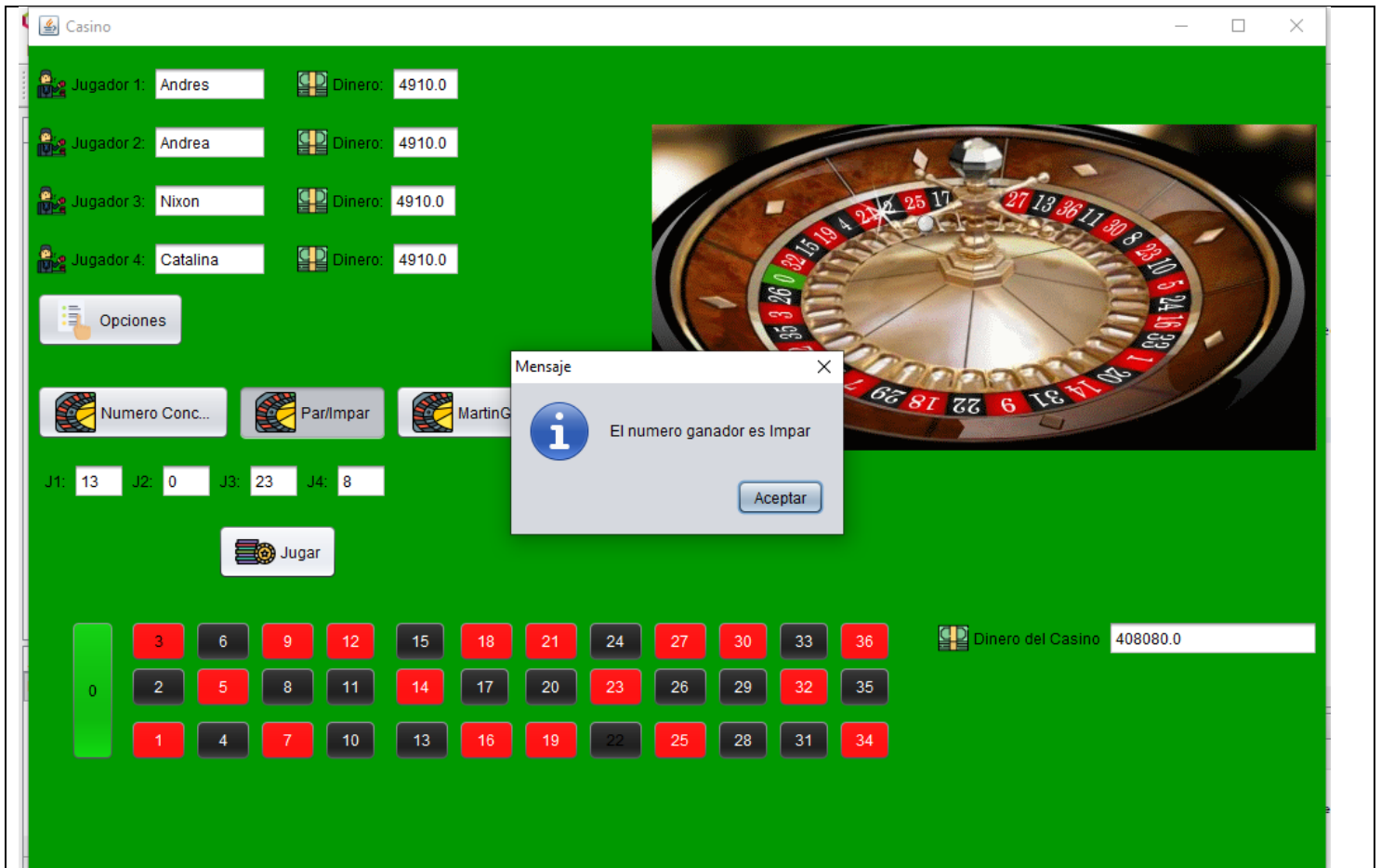
	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		




3. Se puede jugar a par/impar. Habrá 4 hilos clientes que eligen al azar si apuestan a que saldrá un número par o un número impar. Siempre restan 10 euros para apostar y si ganan incrementan su saldo en 20 euros.

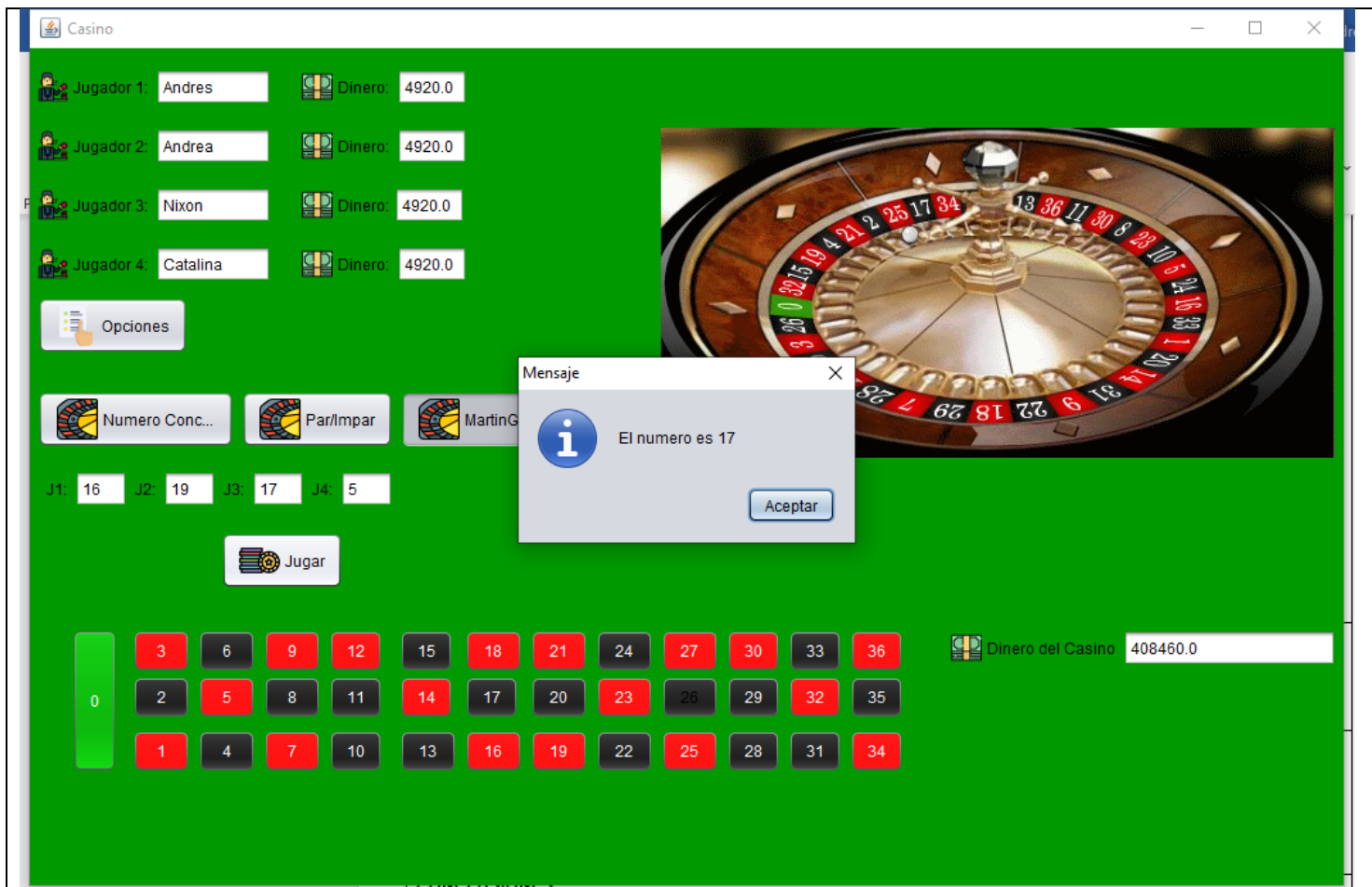


	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		



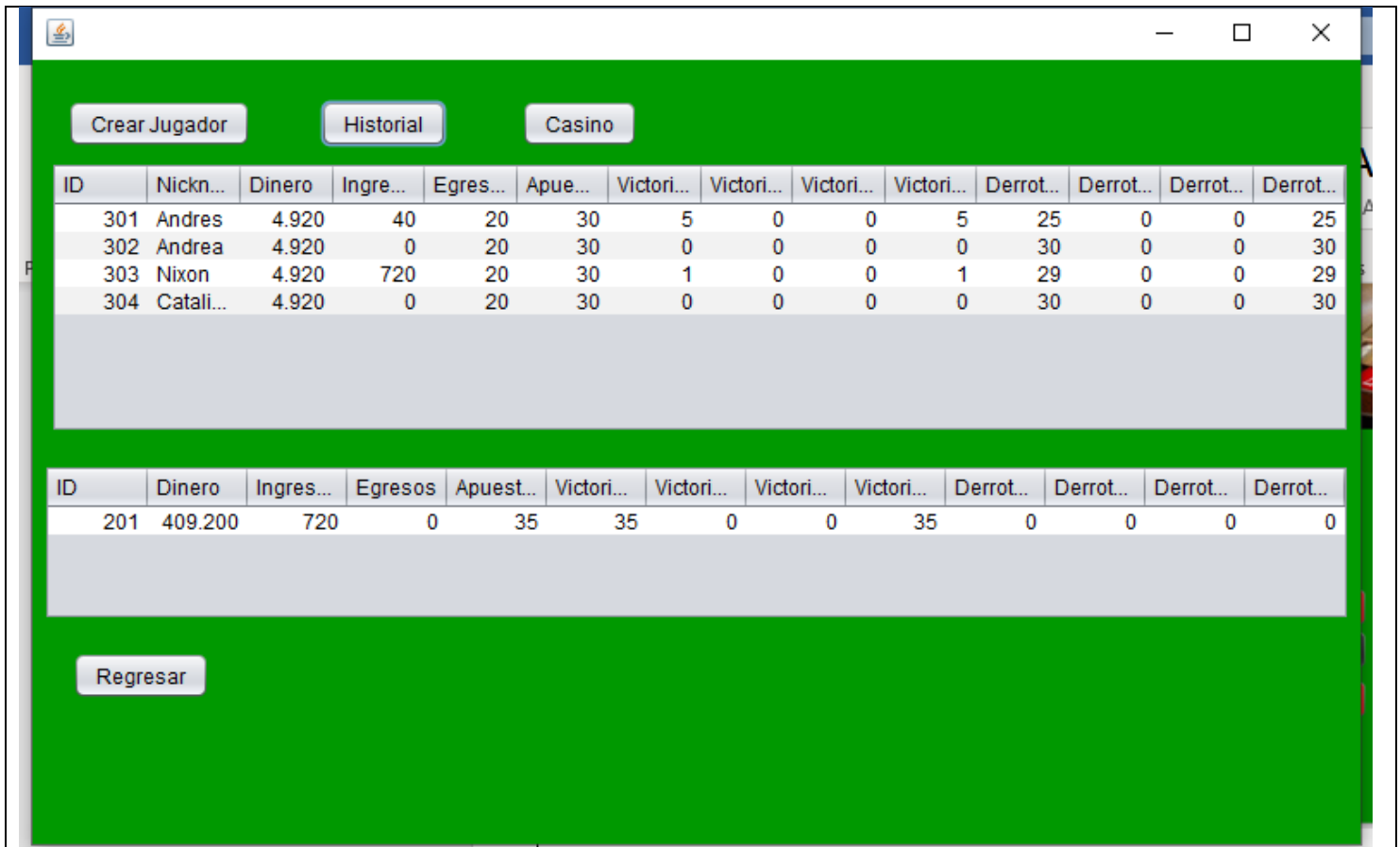
4. Se puede jugar a la «martingala». Habrá 4 hilos que eligen números al azar. Elegirán un número y empezarán restando 10 euros de su saldo para apostar a ese número. Si ganan incrementan su saldo en 360 euros. Si pierden jugarán el doble de su apuesta anterior (es decir, 20, luego 40, luego 80, y así sucesivamente)

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		



5. Clientes y la banca con el número de transacciones o apuestas realizadas, el valor de total y cuantas a perdido y cuantas veces a ganado además de la modalidad de juego.





ID	Nickn...	Dinero	Ingre...	Egres...	Apue...	Victori...	Victori...	Victori...	Victori...	Derrot...	Derrot...	Derrot...	Derrot...
301	Andres	4.920	40	20	30	5	0	0	5	25	0	0	25
302	Andrea	4.920	0	20	30	0	0	0	0	30	0	0	30
303	Nixon	4.920	720	20	30	1	0	0	1	29	0	0	29
304	Catali...	4.920	0	20	30	0	0	0	0	30	0	0	30

ID	Dinero	Ingres...	Egresos	Apuest...	Victori...	Victori...	Victori...	Victori...	Derrot...	Derrot...	Derrot...	Derrot...
201	409.200	720	0	35	35	0	0	35	0	0	0	0

Regresar

#### RESULTADO(S) OBTENIDO(S):

- Realizar procesos de Bases de Datos
- Entender las aplicaciones de codificación de las nuevas características de base de datos

#### CONCLUSIONES:


Se aprendió a usar la base de datos y su programación manual

#### RECOMENDACIONES:

Preguntar al docente sobre las dudas existentes

Nombre de estudiante: Andres Alvarado

Resolución CS N° 076-04-2016-04-20

	VICERRECTORADO DOCENTE	<b>Código:</b> GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	<b>Aprobación:</b> 2016/04/06
<b>Formato:</b> Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

**Firma del Estudiante:**

