
Carrera: Tecnicatura Superior en Programación
Materia: Laboratorio de Computación III
Profesores: Diego Serrano — Christian Schneider — Martín Navarro

Clase: 8
Fecha: 07/05/19

Primer Parcial



Práctico

Un jugador de ruleta lleva un registro de todas las jugadas en las que apuesta. Cada vez que efectúa una apuesta anota el número que jugó, cuanto dinero apostó y el número que salió. Este jugador únicamente apuesta a números individuales (plenos).

Se necesita un programa que permita cargar el nombre del jugador y la lista de las apuestas de un día de juego. Luego de la carga el programa debe informar:

1. Cantidad de apuestas ganadas.
 2. Total ganado. Puede ser negativo si perdió más que lo que ganó. Para ello recordar que cada vez que se acierta un pleno se obtiene 36 veces el importe apostado.
 3. Dado un número en particular informar cuántas veces salió (puede ser 0).
 4. Suma de todo el dinero que apostó a números pares.
- El proyecto debe compilar. Es condición excluyente para la aprobación del examen.
 - Es tarea de cada alumno identificar las clases necesarias para la implementación de la solución, así como sus atributos y métodos.
 - Es obligatorio el desarrollo de una clase que contenga un método `main()`, el cual no puede contener el procesamiento de los datos, únicamente la entrada/salida, por lo tanto debe ser programada una clase para el jugador y otra para las apuestas.