

Tragamonedas de Casino en Java aplicando la programación concurrente.

(Multihilos) *Se utiliza el patrón MVC (Modelo-Vista-Controlador) o programación "por capas" para tener una mejor estructura del programa y permitiendo reutilización de código.*

Autores: Angelo Emmanuel Flores Montes , Luis Enrique Machorro Tronco

Descripción: Este juego simula una máquina tragamonedas clásica de casino, utilizando el lenguaje de programación Java ,para ofrecer una experiencia de usuario atractiva e interactiva.

Características:

- Interfaz gráfica(GUI): El juego presenta una interfaz gráfica atractiva y fácil de usar, diseñada con componentes de Java Swing. Esto permite al jugador interactuar con la máquina tragamonedas de manera intuitiva.
- Simulación de rodillos: Los rodillos de la máquina tragamonedas se simulan mediante imágenes que rotan aleatoriamente. Se utiliza un algoritmo de generación de números aleatorios para determinar los símbolos que se detendrán en cada tirada.
- Hilos: La simulación de la rotación de los rodillos se implementa utilizando hilos de ejecución en Java (Thread). Esto permite que la interfaz gráfica y la lógica del juego se ejecuten simultáneamente, manejando concurrentemente los hilos. Sonidos: El juego incorpora efectos de sonido.

Observaciones: SE IMPLEMENTA EL USO DE BASE DE DATOS PARA EL REGISTRO DE DATOS.