



¿QUÉ HAREMOS?

Nos centramos sólo en el manejo del marcador de un partido de tenis. La puntuación en el tenis tiene una tendencia del tipo “tira y afloja”.

CONCEPTOS BÁSICOS

En un partido de tenis, un **jugador** empieza con una **puntuación** de 0. Con cada **pelota exitosa**, el **jugador** gana más **puntos** de la siguiente manera: 0 → 15 → 30 → 40

Si un jugador llega a los 40 puntos y vuelve a obtener una pelota exitosa, ganará un **game**. (En la medida que el otro jugador no tenga 40 puntos también).

Si ambos jugadores alcanzan 40 puntos que se conoce como **deuce**.

Deuce>> Una pelota exitosa obtenida en estado de deuce, otorga una ventaja al jugador. Si el jugador contrario marcará nuevamente el marcador vuelve a deuce. Si un jugador se encuentra en ventaja y marca otra vez, ese jugador gana el game.

Tie Brake>> La partida gana cuando un jugador gana 3 sets. Cada set se gana si un jugador llega a 6 games, siempre y cuando tenga diferencia de 2 games con su contrincante. En caso de que ambos lleguen a 6 games ese set se definirá por Tie brake. Aquí la secuencia de puntos es de 1 en 1 y gana el primero que llega a 7 puntos con diferencia de 2. En caso de llegar a 6-6 el ganador deberá estirarse hasta 8-6 y así sucesivamente.

Escriba un programa para manejar cada uno de estos requisitos de puntuación:

- Los jugadores deben ser capaces de sumar puntos.
- El juego debe ser capaz de terminar con un ganador.
- El caso de "deuce" debe ser manejado.
- El caso de “Tie Brake” debe ser manejado también.
- Después de que un juego haya sido ganado, se debe poder determinar al ganador.
- Se debe poder obtener la puntuación actual de cualquier jugador en cualquier momento durante el juego.