

**Tecnicatura Universitaria en Programación**

**Laboratorio de Computación I**

**Trabajo Práctico Integrador**

**Integrantes:**

**Bolatti Nicolás**

**Brusadin Leonardo Andrés**

**Charras Luis**

1. ***Tarea 1:*** Elegir los juegos.
   1. Bolatti Nicolás eligió el Tragamonedas.
   2. Brusadin Leonardo Andrés eligió el Black Jack.
   3. Charras Luis la Ruleta
2. ***Tarea 2:*** Análisis del enunciado.
   1. ***Tragamonedas:***
   2. ***Blackjack:*** El **Blackjack**, también llamado **veintiuno**, es un juego de cartas, propio de los casinos con una o más barajas inglesas de 52 cartas sin los comodines, que consiste en sumar un valor lo más próximo a 21 pero sin pasarse. En un casino cada jugador de la mesa juega únicamente contra el crupier, intentando conseguir una mejor jugada que este. El crupier está sujeto a reglas fijas que le impiden tomar decisiones sobre el juego. Por ejemplo, está obligado a pedir carta siempre que su puntuación sume 16 o menos, y obligado a plantarse si suma 17 o más. Las cartas numéricas suman su valor, las figuras suman 10 y el As vale 11 o 1, a elección del jugador. En el caso del crupier, los Ases valen 11 mientras no se pase de 21, y 1 en caso contrario. La mejor jugada es conseguir 21 con solo dos cartas, esto es con un As más carta de valor 10. Esta jugada se conoce como Blackjack o 21 natural. Un Blackjack gana sobre un 21 conseguido con más de dos cartas.
   3. ***Ruleta:***
3. ***Tarea 3:*** Todos decidimos usar Python.
4. ***Tarea 4:***  Gestor de tareas.
   1. Decidimos usar MeisterTask.
   2. Creamos el Proyecto.
   3. Creamos tareas para darle seguimiento a nuestro proyecto.
5. ***Tarea 5:*** Repositorio.
   1. Decidimos utilizar GitHub.
   2. Creamos el repositorio.
   3. Cargamos los proyectos a repositorio.
   4. Actualizamos versiones hasta llegar a la versión final del proyecto.
6. ***Tarea 6:*** Prueba de escritorio.
   1. Tragamonedas
   2. Blackjack
      1. Ingresamos a Casino.py
      2. Ejecutamos el archivo
      3. Seguimos las instrucciones del juego
      4. Probamos todas las combinaciones
   3. ***Ruleta***