

DOCUMENTACIÓN DADOS

1. ANÁLISIS DE REQUISITOS

Para realizar el programa de los dados, se necesita saber la apuesta del usuario, a que apostará este para validar si obtendrá y la combinación que generará el resultado de dos dados para validar si el apostador es ganador o perdedor.

Se desarrollarán tres cajas, de las cuales la primera comprenderá del 2 al 6 la segunda el doble de seises (12) y la tercera del 7 al 11, se dictara y bloqueará al usuario que este solo pueda apostar a que saldrá ganadora una de las cajas.

Dentro de este juego jugamos con un 48% de probabilidades entre la caja 1 y 3 lo que genera una apuesta mínimamente segura al apostador, pero también enfocamos que la caja 3 será la que genere mas recompensa al apostar a ella.

Una vez hecha la apuesta se tiran los dados y se avisa de quien ha sido el ganador.

Además de todo esto el jugador por si tiene alguna duda puede generar un menú (al apretar la tecla H); en el juego que le ayudara a familiarizarse con los controles de este.

2. DISEÑO

Para el juego de dados se importaran los modulos de python: **random,time,os, pynput.keyboard**.

También se debe instalar el modulo **pynput** desde la consola de tu sistema operativo, las instrucciones para la instalación de este están en un txt a parte llamado **modulos.txt**.

Del módulo time importamos la función **sleep**, del **pynput** importamos la función **Listener**, y del **Os**, creamos una función llamada **clear()**, para poder limpiar la consola.

Finalizada la instalación y el conocimiento de los módulos utilizados, se procedera a explicar las funciones de los dados.

En primer lugar tenemos la función **apuestas** que lo que hace es leer las apuestas introducidas en las cajas para adaptar está a las apuestas y que no se deformen por eso usas **ejes,x,x,y,yy,z,zz para la izquierda y la derecha de cada caja**.

Seguidamente tenemos la función **tablero** que imprime básicamente el tablero y se actualiza cuando se le llama mas tarde con las fichas apostadas.

En tercer lugar, tenemos la función **info**, que genera el menú contextual de ayuda al usuario para que este aprenda, los fundamentos del juego

En cuarto lugar, la función **tirar_dados** mediante un **randrange** llama a una combinación de dados aleatoria y comprueba la suma de estos dos dados para printear y decidir al ganador. Una vez finalizada equilibra otra vez las 3 cajas para que se muestren como al principio sin apuestas.

La función **key_recorder** se dedica a leer las teclas introducidas y en el caso de haber apretado alguna comprendida entre **Q, W,E,R**, realiza una apuesta **de 1,5,25,100**, con las **crucetas**, se **desplaza por las cajas** y una vez leída la tecla **Intro**, comprueba que si hay una apuesta empiece el juego.

Finalmente, la función **ejecutar_dados** sirve para las funciones de limpiado del tablero y actualización del tablero y para la lectura de las teclas mediante el **Listener**.

Una vez se rompe se sale del programa