

Universidad Rafael Landívar
Facultad de Ingeniería
Ingeniería Química
Laboratorio de Introducción a la Ingeniería
Catedrático: Ing. Edwin Chocoy

PROYECTO No. 2 “JUEGO DE DADOS

García Benavente, Dennisse Elizabeth
Carné: 1135123

Guatemala, lunes 13 de noviembre de 2023

INTRODUCCIÓN

Se ha concertado un proyecto que posee como objetivo la creación de un sistema que muestra el juego de unos dados, el juego es entre el jugador y la casa.

La finalidad de este proyecto es el desarrollo del programa, para que logre calcular los puntos tanto del jugador como de la casa, cuántas partidas ganó cada jugador, el ganador de la partida, las probabilidades de ganar, cuáles tiros obtuvieron números pares, impares o iguales y el punteo final.

Se proyecta que el programa solicite únicamente cuántas partidas se desean jugar y cuántos tiros se desean realizar en cada partida, después el programa realizará todos los cálculos mencionados con anterioridad para posteriormente imprimir todos los cálculos realizados.

ANÁLISIS

Entradas	<ul style="list-style-type: none">- Las instrucciones del juego con respecto a los puntos- Ingresar cuántas partidas se desean jugar- Ingresar de cuántos tiros se desea cada partida
Salidas	<ul style="list-style-type: none">- El ganador de la partida- Los tiros realizados en cada partida- En cuántos tiros ganó puntos el jugador- La probabilidad de ganar- En cuántos tiros salieron números pares, impares o iguales- El punteo final
Procesos	<ul style="list-style-type: none">- Calcular el ganador- Calcular los tiros de cada partida- Calcular cuándo ganó puntos el jugador- Calcular las probabilidades- Calcular que tiros obtuvieron números pares, impares o iguales- Calcular los puntos totales
Restricciones	<ul style="list-style-type: none">- Las partidas y los tiros solo pueden ser números enteros- Los dados son solo de 6 números

DISEÑO

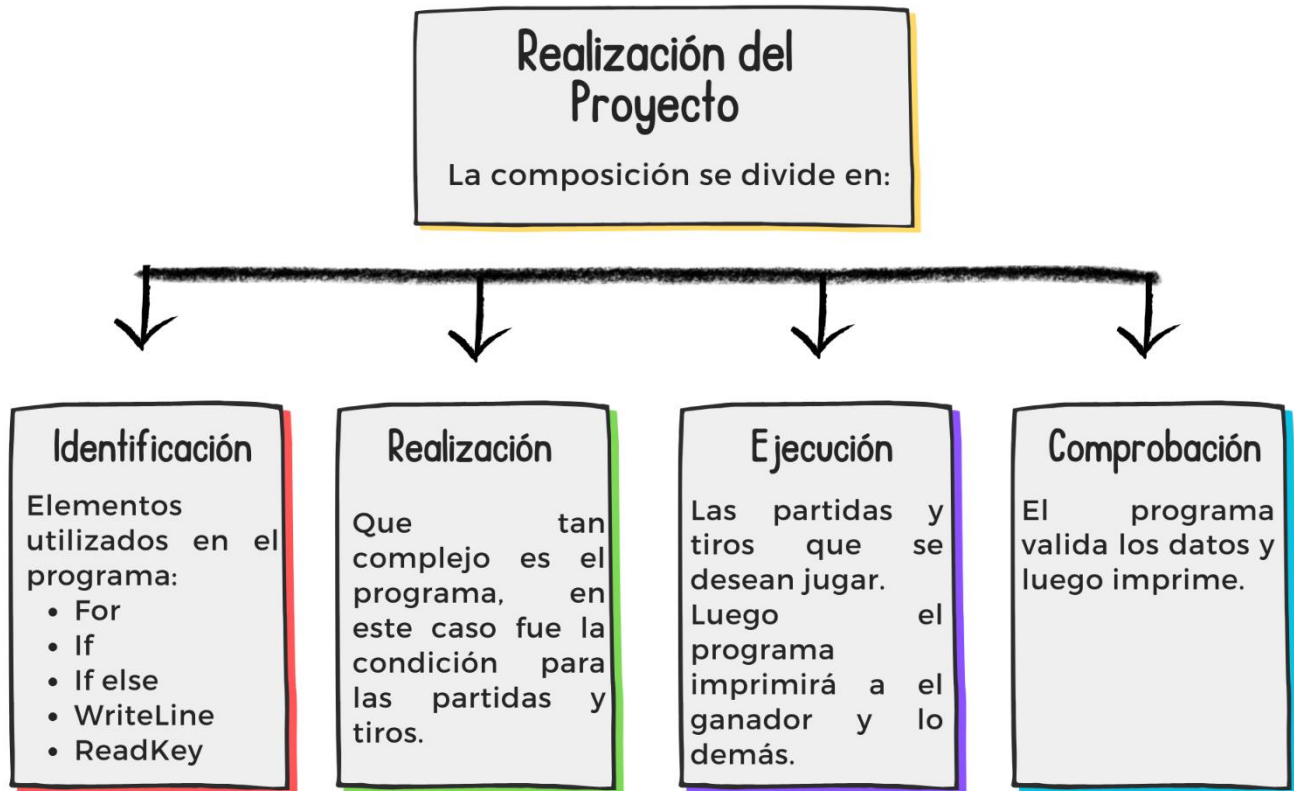
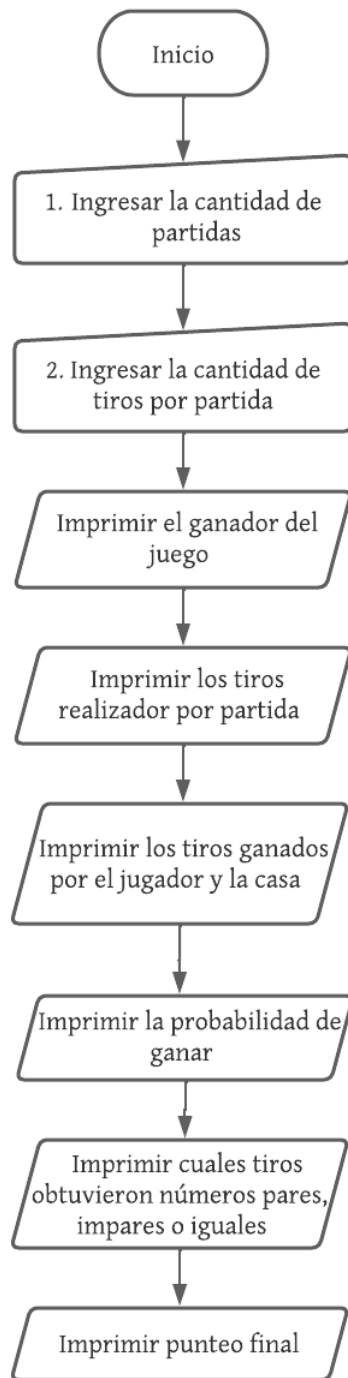


Diagrama de flujo



Fuente: elaboración propia

CONCLUSIONES

1. El programa proporciona una solución eficiente para el juego, calculando todo lo requerido.
2. El programa proporciona los tiros tanto del jugador como de la casa de manera aleatoria, esto debido a la función de random.

RECOMENDACIONES

1. Realizar varias búsquedas de información con respecto a códigos para encontrar el más apropiado y eficaz.
2. En el código, comentar lo que se está realizando para tener conocimiento respecto a cada proceso y no perderse.
3. Generar instrucciones respecto al uso del programa por si algún usuario encuentra dudas con respecto al funcionamiento.

REFERENCIAS

E-grafía

Learn, M. (03 de 09 de 2023). *Instrucciones de iteración: for, foreach, do y while - c#*. Obtenido de <https://learn.microsoft.com/es-es/dotnet/csharp/language-reference/statements/iteration-statements>

ANEXO

Objetivo

El proyecto pretende mostrar el juego de dados entre un jugador y la casa, con números generados aleatoriamente.

Alcance

Se desea alcanzar un objetivo en el cual el programa realice los cálculos de manera eficaz y precisa.

Instrucciones

El juego posee sus respectivas reglas dependiendo la suma de los dados, por lo que al inicio del juego se pueden leer las reglas para tenerlas claras.

El jugador únicamente debe de ingresar la cantidad de partidas que desea ingresar y de cuantos tiros desea cada partida, los números solo pueden ser enteros.

Después el programa realiza todos los cálculos basados en los números random que se generen.