

Inicializa la ventana.

```
def iniciar_ventana():
```

Recibe el arreglo de cartas y devuelve el puntaje de las mismas.

```
def calcular_puntaje(cartas):  
    return puntaje
```

Incorpora en la ventana un Texto de manera automática, recibe un string.

```
def agregar_texto(texto):  
    return modulo_texto
```

Modifica el valor de un modulo de texto, recibe el modulo de flet y el string con el nuevo texto

```
def actualizar_texto(modulo_texto, nuevo_texto):
```

Crea un modulo de texto, recibe un string que será el contenido del modulo.

```
def crear_texto(texto):  
    return modulo_texto
```

Agrega un modulo exclusivamente a la mano del jugador. *Agrega en vertical

```
def agregar_elemento_visual_jugador(jugador, elemento):
```

Aparece en pantalla la mano del casino, 1 carta boca arriba y otra boca abajo.

Retorna una lista con las cartas del casino y el row de las cartas del casino.

```
def casino_inicia():  
    return [cartas_casino, row_cartas_casino]
```

A la mano del casino se le agrega una nueva carta.

Recibe el row de las cartas del casino, un modulo de texto (Sugiero el puntaje) y el nuevo texto del mismo.

```
def casino_pide_carta(row_cartas_Casino, ModuloTexto, NuevoTexto):
```

Agrega a la pantalla un botón que sirve para voltear la primera carta del casino.

Recibe un string, este se mostrara como titulo del botón.

Recibe un modulo de texto (Sugiero el puntaje) y el nuevo texto del mismo.

```
def agregar_boton_casino_muestra_carta(texto, ModuloTexto, NuevoTexto):  
    return row_jugadores
```

Crea y retorna el row de los jugadores. Los agrega a la ventana.

```
def crear_instancia_de_jugadores():  
    return row_jugadores
```

Agrega un nuevo jugador a la lista de jugadores.

Recibe el nombre del jugador, la ip como string y la lista con los jugadores

```
def agregar_jugador(nombre, ip, jugadores):
```

Retorna el saldo del jugador. // jugador[3]

```
def obtener_saldo_jugador(jugador):  
    return jugador[3]
```

Modifica el saldo del jugador con el nuevo monto (int)

```
def modificar_saldo_jugador(jugador, nuevo_monto):
```

Le agrega dos cartas a la mano del jugador, recibe la lista completa del jugador (singular) y el row de todos los jugadores.

Retorna una lista con 2 elementos, la columna del jugador y el row de sus cartas

```
def jugador_inicia(Jugador, row_jugadores):  
    return [columna_jugador, row_cartas_Player]
```

Le agrega una carta al jugador y actualiza un texto.

Recibe el jugador (singular) completo, el row de sus cartas, un modulo de texto (Sugiero el puntaje) y un string con el nuevo texto del modulo (Se le agregara el puntaje al final)

```
def jugador_pide_carta(Jugador, row_cartas_Player, TextoPuntaje, NuevoTexto):
```

Agrega un botón a la venta para pedir cartas.

Recibe el titulo del botón, el jugador (singular), el row de sus cartas, un modulo de texto (Sugiero puntaje) y su nuevo texto.

```
def agregar_boton_jugador_pide_carta(texto, jugador, row_cartas_Player, ModuloTexto, NuevoTexto):
```

Se usa para ingresar la apuesta, no puede apostar mas de lo que tiene.

Recibe al jugador (singular) y su saldo.

```
def agregar_apuesta(jugador, texto_saldo):
```