Inicializa la ventana.

Imagen que contiene Gráfico

Descripción generada automáticamente

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

Texto

Descripción generada automáticamente

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

Texto

Descripción generada automáticamente

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



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

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

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



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.

Texto, Logotipo

Descripción generada automáticamente

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

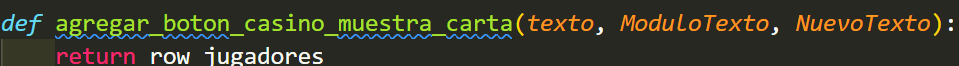
Recibe el row de las cartas del casino, un modulo de texto (Sugiero el puntaje) y el nuevo texto del mismo.



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.



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

Texto

Descripción generada automáticamente

Agrega un nuevo jugador a la lista de jugadores.

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



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

Texto

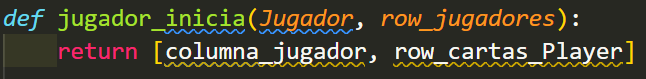
Descripción generada automáticamente con confianza media

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



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



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)



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.



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

Recibe al jugador (singular) y su saldo.

