# Prog. Orientada a Objetos

# Carrera Programador full-stack

Trabajo Practico GRUPAL EVALUATORIO Modulo Programacion Orientada a Objetos

### Casino

Generar un programa en cual se puedan realizar apuestas dentro de un casino.

## Requerimientos

- Tiene un juego tragamonedas que tiene distintas variantes siempre cumpliendo una misma funcionalidad, que dependen de la temática, del valor de apuesta y de la probabilidad de ganar. Deberán hacer 2 variantes (herencia).
- Debe tener un mínimo de 2 juegos elegidos por ustedes.
   Cada uno con los valores de apuesta y la probabilidad de ganar.
- La información de los juegos debe existir en un archivo de texto y debe ser leída al momento de iniciar el programa

## Requerimientos

- El casino deberá proveer funcionalidades para elegir un juego y realizar una apuesta, obteniendo el resultado de la misma (gano x plata o perdió).
- Los resultados de cada juego deberán ser guardados en un archivo de texto para fines estadísticos. Cada juego debe tener su propio archivo.
- Pueden agregar todo lo que consideren necesario para el correcto funcionamiento de su programa, siempre que se cumplan los requerimientos minimos exigidos.

## Requerimientos

- El casino debe ser un proyecto NPM nuevo y se debe desarrollar en un branch específico llamado casino-poo.
- Debe tener un archivo PDF con una descripción del programa y los diagramas de clases correspondientes
- Se debe realizar en grupos de MAXIMO 3 integrantes (pueden hacerlo de manera individual)

La fecha límite de entrega es el MARTES 8 de noviembre a las 23:59