

INFORME FASE 3. JUEGO 7.5

La nota de la fase 3 está condicionada a la claridad y exactitud con la que contestes a las siguientes preguntas. Responde en un documento Word copiando el enunciado.

1. Explicación de tu programa y funcionamiento
2. Enumera algunas decisiones que has realizado en tu código que sean distintas a las indicadas en el enunciado
3. Realizar algunas capturas de pantalla con situaciones en las que un usuario gana, empata o pierde. Si pones más de un ejemplo con distintas puntuaciones mejor.
4. Dificultades que has encontrado en esta fase. Desarrolla la respuesta con claridad
5. Si has utilizado listas en esta fase, en qué medida crees que te ha facilitado el desarrollo de la programación
6. Qué métodos, funciones o instrucciones has utilizado en la fase 3 que no has utilizado en las fases anteriores.
7. Responde brevemente lo que ocurre en tu programa. Evita poner únicamente sí o no. Añade algo más de información.

¿El usuario puede plantarse y ver el resultado correctamente?	Sí, el usuario puede plantarse cuando lo desee y cada vez que se le da una carta puede ver el acumulado correctamente.
¿El ordenador juega según las reglas establecidas?	Sí, la BANCA juega después del jugador y siempre intenta llegar más lejos que el jugador.
¿El programa detecta correctamente cuando alguien gana o pierde?	Sí, porque es lo fundamental de un juego: si se gana o se pierde. Quién se acerque más a 7.5 por abajo, gana. También se puede empatar o que los dos pierden si se pasan.
¿Qué sucede si el usuario saca una carta y llega justo a 7.5?	Tiene suerte porque la ha clavado. Ahora hay que esperar a ver lo que hace la BANCA, porque tiene la oportunidad de empatarle.
¿Qué ocurre si el usuario saca una carta y se pasa?	El usuario ya ha perdido, pero hay que esperar al turno de la BANCA por si ésta también se pasa y pierden los dos.
¿Qué decisiones lógicas toma el ordenador cuando está cerca de 7.5?	La BANCA, dependiendo de la puntuación del usuario, se arriesgará o no. Si éste está cerca de 7.5 o ha clavado el 7.5, la BANCA se arriesgará a ganarle o empatarle, respectivamente. Pero, si el usuario se ha pasado de 7.5, la BANCA intentará acercarse todo lo que pueda a 7.5 sin arriesgarse a perder junto al usuario.

Testea tu programa con los siguientes escenarios e indica el funcionamiento de tu código. En algunas situaciones que sea OK o ERROR no significa que tu programa esté mal. Tienes que indicar lo que hace realmente tu programa.

Escenario	Entrada	Salida Esperada	Salida Obtenida	Es lo esperado? (Ok/ERROR)
El usuario se planta con 5.5 y el ordenador sigue jugando.	Usuario: Plantarse	El ordenador sigue hasta ganar	(Ejemplo) El ordenador gana con 7	Sí, lo es. Porque la BANCA ha decidido arriesgar a quedarse más cerca del 7.5 que el usuario y lo ha conseguido.
El usuario saca una carta y llega a 7.5 exactos.	Usuario: Pide carta	Gana automáticamente	(Ejemplo) "¡Has ganado!"	Sí, lo es. Porque ha conseguido lo máximo que se puede. Ahora es turno de la BANCA, a ver si le iguala y quedan en empate.
El usuario se pasa de 7.5	Usuario: Pide carta y supera 7.5	Pierde la partida	"Has perdido"	Sí, lo es. No tiene sentido que el usuario pida otra carta si ya ha perdido. Turno de la BANCA, a ver si gana, empata o perdéis los dos.
El ordenador se pasa de 7.5	Usuario: Plantarse con 6	Ordenador pide y supera 7.5	"Has ganado"	Sí, lo es. Es el mismo caso que el anterior pero con la BANCA, como protagonista. Dependiendo de lo que haya hecho el usuario, la BANCA perderá o empatará.
El usuario pide varias cartas y se queda en 7.5	Usuario: Pide cartas y llega a 7.5	Puede plantarse o seguir jugando	"Decisión del usuario"	El juego va de clavar el 7.5. Si lo hace, solo puede ganar o empatar a espera de lo que haga la BANCA, por lo que no tendría sentido pedir otra carta.
El ordenador se planta con 6.5 y el usuario tiene 7.5	Usuario: Se planta con 7.5	Usuario gana	"¡Has ganado!"	Sí, lo es. Si la BANCA ya ha jugado su turno y ha perdido la oportunidad de empatar ese 7.5 conseguido por el usuario, éste último gan.
El usuario y el ordenador empatan en 7.5	Ambos logran 7.5	Empate	"Empate"	Sí, lo es. Si, tanto la BANCA como el jugador, obtienen la misma puntuación, en este caso 7.5, la partida queda en empate.
El usuario intenta seguir jugando después de pasarse	Usuario: Pide carta tras haber superado 7.5	No debería permitir seguir jugando	"El juego termina"	Sí, lo es. No tiene sentido que el jugador, después de haberse pasado del 7.5 continúe jugando infinitamente. En el momento en que se pasa, se inicia el turno de la BANCA
El usuario introduce una opción inválida	Usuario: Opción incorrecta	Mensaje de error y volver a solicitar entrada	"Entrada inválida. Inténtelo de nuevo"	Sí, lo es. Ya que si el usuario no contesta a lo que se le pregunta con las opciones que se le dan entre paréntesis, se le debe de repetir dicha pregunta en bucle hasta que conteste correctamente.