

Carrera Programador full-stack

Estudiantes: Franco Velazquez, Joaquin Aquino

Comisión: B

Profesores: Braian Aued, Lucas Salvatori

Título: Casino - Poo

Este proyecto se basa en la creación de un casino utilizando el paradigma de la programación “Programación Orientada a Objetos”. Este punto de vista nos sirve para la escalabilidad y reutilización del código, ya que esto sería más complicado utilizando otro tipo de paradigma de la programación.

Hablando más profundamente del proyecto en sí, la funcionalidad principal se basa en clases que dividen los 3 tipos de juego que se encuentran en nuestro proyecto. El primero es una clase padre de un tragamonedas que deriva en 2 temáticas distintas, las cuales son piratas y vaqueros. Al recibir 3 datos iguales ganas la apuesta. El segundo juego es una ruleta, en la cual puedes apostar a los números que quieras. El tercer juego es blackjack el cual funciona distinto al normal, ya que en este solo tienes una oportunidad de ganar, en el caso que sumes un número menor a 21 en la primera mano, ya se da por perdida la apuesta.

Todo esto lo maneja una clase “Controller”, la cual funciona como un menú intuitivo en el cual a los jugadores se les permite elegir el juego que deseen y la cantidad de dinero que desean apostar. La clase “Controller”, llama a la clase “Casino” la cual administra los juegos.

En la siguiente página se les mostrará el UML del proyecto, para un mayor entendimiento de todo el programa.

