

```

1 package projectfinal2;
2
3 import javax.swing.*;
4
5 /**
6  * Este juego es un programa donde el jugador prueba su suerte al intentar
7  * obtener el mayor puntaje posible haciendo lanzamientos de flechas hacia el
8  * blanco con sus respectivas divisiones y puntuaciones especificas.
9  * En estaa version contamos con 10 blancos distintos con sus respectivos
10 * puntajes mostrando el mas alto y el mas bajo de estos asi mismo lo hacemos
11 * en general, ademas por cada partida obtendremos una ganancia de 15000
12 *
13 * Institucion: Univerdad del Quindio.
14 * Facultad de ingenieria.
15 * Programa: Ingenieria de sistemas y computacion.
16 * Asignatura: Paradigma orientada a objetos.
17 * Fecha de Entrega: noviembre 9 2016.
18 * Profesor: Julian Esteban Gutierrez Posada.
19 *
20 * @author Carabali Rivera Juan Pablo.
21 * @author Moral Londoño Yael Sebastian.
22 */
23
24 public class ProjectFinal2 {
25
26
27     /**
28      * Metodo para leer un entero
29      * @param question es la pregunta que se le hace al jugador
30      * @return es el numero que ingresa el jugador como respuesta
31      */
32     public static int readInt( String question )
33     {
34         while ( true )
35         {
36             try
37             {

```

```

38         return Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog(question));
39     }
40     catch( Exception e )
41     {
42         JOptionPane.showMessageDialog(null,"Error, Ingrese un número"
43             + ".", "Ventana de Error",JOptionPane.ERROR_MESSAGE);
44     }
45 }
46
47
48
49
50 /**
51  * Metodo para imprimir un texto.
52  * @param text es el texto que se va imprimir.
53  */
54 public static void toPrint ( String text )
55 {
56     JOptionPane.showMessageDialog( null, text );
57 }
58
59
60
61
62 /**
63  * Metodo para leer un texto.
64  * @param question es la pregunta que se le hace al usuario.
65  * @return nos retorna el texto que el jugador da como respuesta.
66  */
67 public static String readString ( String question )
68 {
69     return JOptionPane.showInputDialog ( question );
70 }
71
72
73 /**
74  * Metodo para imprimir un arreglo de numeros

```

```

75      * @param array
76      * @param score0 en este se encuentran el puntaje mas alto y mas
77      *                bajo de el blaco N°1.
78      * @param score1 en este se encuentran el puntaje mas alto y mas
79      *                bajo de el blaco N°2.
80      * @param score2 en este se encuentran el puntaje mas alto y mas
81      *                bajo de el blaco N°3.
82      * @param score3 en este se encuentran el puntaje mas alto y mas
83      *                bajo de el blaco N°4.
84      * @param score4 en este se encuentran el puntaje mas alto y mas
85      *                bajo de el blaco N°5.
86      * @param score5 en este se encuentran el puntaje mas alto y mas
87      *                bajo de el blaco N°6.
88      * @param score6 en este se encuentran el puntaje mas alto y mas
89      *                bajo de el blaco N°7.
90      * @param score7 en este se encuentran el puntaje mas alto y mas
91      *                bajo de el blaco N°8.
92      * @param score8 en este se encuentran el puntaje mas alto y mas
93      *                bajo de el blaco N°9.
94      * @param score9 en este se encuentran el puntaje mas alto y mas
95      *                bajo de el blaco N°10.
96      * @param scoreFinalT en este se encuentran el puntaje mas alto y mas
97      *                    bajo del club en general.
98      * @param goodGames son las personas por blanco que obtuvieron buena
99      *                    partida superando los 600 puntos.
100     */
101     public static void toPrintIntegers ( int[]array,String[]score0,
102         String[]score1,String[]score2,String[]score3,String[]score4,
103         String[]score5,String[]score6,String[]score7,String[]score8,
104         String[]score9,String[] scoreFinalT,int[] goodGames )
105     {
106         String departure;
107         int i,j=0,sum=0,k;
108
109         departure = "Numero de veces escojido un blanco para jugar.\n\n";
110
111         for( i=0; i < array.length; i++ )

```

```
112 {
113     departure += ( i + 1 ) + ". " + array[i];
114     if( array[i] == 1 )
115     {
116         departure += " vez. Dinero total: "+( array[i]* 15000 )
117             +", "+goodGames[i]+" jugadores tuvieron una "
118             + "buena partida."+"\n";
119     }
120     else
121     {
122         departure += " veces. Dinero total: "+
123             ( array[i]* 15000 )+", "+goodGames[i]+" jugadores "
124             + "tuvieron una buena partida."+"\n";
125     }
126     switch(j)
127     {
128         case 0:
129             if( score0[0] != null )
130             {
131                 departure += score0[0];
132                 departure += score0[1] + "\n";
133             }
134             else
135             {
136                 departure += "Puntaje Mayor: 0\nPuntaje Menor: 0"
137                     + "\n";
138             }
139             break;
140
141         case 1:
142             if( score1[0] != null )
143             {
144                 departure += score1[0];
145                 departure += score1[1] + "\n";
146             }
147             else
148             {
```

```
149         departure += "Puntaje Mayor: 0\nPuntaje Menor: 0"
150             + "\n";
151     }
152     break;
153
154     case 2:
155         if( score2[0] != null )
156         {
157             departure += score2[0];
158             departure += score2[1] + "\n";
159         }
160         else
161         {
162             departure += "Puntaje Mayor: 0\nPuntaje Menor: 0"
163                 + "\n";
164         }
165         break;
166
167     case 3:
168         if( score3[0] != null )
169         {
170             departure += score3[0];
171             departure += score3[1] + "\n";
172         }
173         else
174         {
175             departure += "Puntaje Mayor: 0\nPuntaje Menor: 0"
176                 + "\n";
177         }
178         break;
179
180     case 4:
181         if( score4[0] != null )
182         {
183             departure += score4[0];
184             departure += score4[1] + "\n";
185         }
```



```
186         else
187         {
188             departure += "Puntaje Mayor: 0\nPuntaje Menor: 0"
189                 + "\n";
190         }
191         break;
192
193     case 5:
194         if( score5[0] != null )
195         {
196             departure += score5[0];
197             departure += score5[1] + "\n";
198         }
199         else
200         {
201             departure += "Puntaje Mayor: 0\nPuntaje Menor: 0"
202                 + "\n";
203         }
204         break;
205
206     case 6:
207         if( score6[0] != null )
208         {
209             departure += score6[0];
210             departure += score6[1] + "\n";
211         }
212         else
213         {
214             departure += "Puntaje Mayor: 0\nPuntaje Menor: 0"
215                 + "\n";
216         }
217         break;
218
219     case 7:
220         if( score7[0] != null )
221         {
222             departure += score7[0];
```

```
223         departure += score7[1] + "\n";
224     }
225     else
226     {
227         departure += "Puntaje Mayor: 0\nPuntaje Menor: 0"
228             + "\n";
229     }
230     break;
231
232 case 8:
233     if( score8[0] != null )
234     {
235         departure += score8[0];
236         departure += score8[1] + "\n";
237     }
238     else
239     {
240         departure += "Puntaje Mayor: 0\nPuntaje Menor: 0"
241             + "\n";
242     }
243     break;
244
245 case 9:
246     if( score9[0] != null )
247     {
248         departure += score9[0];
249         departure += score9[1] + "\n";
250     }
251     else
252     {
253         departure += "Puntaje Mayor: 0\nPuntaje Menor: 0"
254             + "\n";
255     }
256     break;
257
258 default:
259     break;
```

```

260
261     }
262     j++;
263
264
265     }
266     for(k=0; k<array.length; k++ )
267     {
268         sum+= array[k];
269     }
270     if( scoreFinalT[0] != null )
271     {
272         departure += "\nEl puntaje mas alto y mas bajo en general.\n";
273         departure += scoreFinalT[0];
274         departure += scoreFinalT[1];
275         departure += "\nTotal de jugadores en todo el club es de: " +
276             sum + "\nEl dinero total recaudado es: " + (sum * 15000);
277     }
278     else
279     {
280         departure += "\nEl puntaje mas alto y mas bajo en general.\n";
281         departure += "Puntaje Mayor: 0 , Puntaje Menor: 0";
282         departure += "\nTotal de jugadores en todo el club es de: " +
283             sum + "\nEl dinero total recaudado es: " + (sum * 15000);
284     }
285     toPrint( departure );
286 }
287
288
289 /**
290  * Metodo para imprimir una imagen.
291  * @param text es el texto que se mostrara en la imagen.
292  * @param type es el texto que aparece en la barra superior de la
293  *             ventana que sale con la imagen.
294  * @param image es la imagen que vamos a mostrar.
295  */
296 public static void toPrintImage (String text, String type, String image)

```



```

297 {
298     JOptionPane.showMessageDialog( null, text, type, JOptionPane.
299         INFORMATION_MESSAGE, new ImageIcon(ProjectFinal2.class.
300             getResource( image )));
301 }
302
303
304
305 /**
306  * Metodo para procesar la tabla de puntajes de todos los jugadores
307  * que han jugado en el club
308  * @param names es el nombre del jugador
309  * @param score es el puntaje del jugador
310  * @param games es donde se encuentra de como le fue al jugador al
311  * terminar la partida bien, mal o normal.
312  * @param money es el dinero que recauda el club por cada jugador o
313  * cada partida para ser mas especificos.
314  * @param j es la cantidad de jugadores en total en el juego.
315  * @return nos retorna una cadena de de textos con todos los datos
316  * dados.
317  */
318 public static String processStatics ( String[] names, int[] score,
319     String[] games, int money, int j )
320 {
321     String departure;
322     int i;
323
324     departure = "    Puntajes de los jugadores.\n\n";
325     departure += "N° de jugadores en total: " + j + "\n";
326
327
328     for( i = 0; i < names.length; i++ )
329     {
330         if( names[i] == null )
331         {
332             return departure;
333         }

```

```

334         if ( games[i] == null )
335         {
336             departure += i + 1 + "." + names[i] + ": no a terminado la "
337                 + "partida";
338             departure += "\n";
339         }
340         else
341         {
342             departure += i + 1 + "." + names[i] + " Puntaje: " + score[i] + " "
343                 + games[i];
344             departure += "\n";
345         }
346     }
347
348
349
350
351     return departure;
352 }
353
354
355
356 /**
357  * Metodo para generar un numero aleatorio entre un rango dado.
358  * @param min es el numero menor del rango dado.
359  * @param max es el numero mayor del rango dado.
360  * @return nos retorna un numero entre el rango dado.
361  */
362 public static int generateNumber ( int min, int max )
363 {
364     int number = ( int ) ( Math.random() * ( min - ( max + 1 ) ) +
365         ( max + 1 ) );
366
367     return number;
368 }
369
370

```

```

371
372 /**
373  * Metodo para procesar el tiro e identificar la imagen y en donde a
374  * caido el tiro ejecutado.
375  * @param threw este es el lugar en donde cae el lanzamiento.
376  * @param text es el texto que sale en la barra de la venta superior.
377  */
378 public static void processThrew ( int threw, String text )
379 {
380     int score;
381
382     switch ( threw ) {
383     case 0:
384         score = 5;
385         toPrintImage( "Has acertado en la Linea Doble\n"           "
386                     + "Tu Puntaje es de: " + score, text,
387                     "1.jpg" );
388         break;
389     case 1:
390         score = 10;
391         toPrintImage( "Has acertado en la Linea Singular\n"       "
392                     + "Tu puntaje es de: " + score, text, "2.jpg" );
393         break;
394     case 2:
395         score = 15;
396         toPrintImage( "Has acertado en la Linea Triple\n"         "
397                     + "Tu puntaje es de: " + score, text, "3.jpg" );
398         break;
399     case 3:
400         score = 30;
401         toPrintImage( "Has acertado en la Linea Sencillo\n"       "
402                     + "Tu puntaje es de: " + score, text, "4.jpg" );
403         break;
404     case 4:
405         score = 50;
406         toPrintImage( "Has acertado en la Bull Sencillo\n"       "
                     + "Tu Puntajes es de: " + score, text, "5.jpg" );

```

```

408         break;
409     case 5:
410         score = 100;
411         toPrintImage( "Has acertado en la Bull Doble\n"      "
412             + "Tu Puntaje es de: " + score, text, "6.jpg" );
413         break;
414     default:
415         score = 0;
416         toPrintImage( "Has fallado has dado fuera del blanco\n"  "
417             + " Tu puntaje es de: " + score, text, "7.jpg" );
418         break;
419     }
420 }
421
422
423 /**
424  * Metodo para ejecutar o avisar al jugador que a terminado la partida
425  * @param name nombre del jugador.
426  * @param scoreFinal es el puntaje total que saco el jugador en la
427  * partida
428  * @return retorna el resultado de la partida.
429  */
430 public static String processGameOver ( String name, int scoreFinal )
431 {
432     String game;
433
434     game = "";
435
436     if ( scoreFinal <= 300 )
437     {
438         toPrint( "Nombre: " + name + "\nPuntaje: " + scoreFinal +
439             "\nPARTIDA MALA." );
440         return game += "PARTIDA MALA.";
441     }
442     else if ( scoreFinal > 300 && scoreFinal <= 600 )
443     {
444         toPrint( "Nombre: " + name + "\nPuntaje: " + scoreFinal +

```

```

445         "\nPARTIDA NORMAL" );
446         return game += "PARTIDA NORMAL.";
447     }
448     else
449     {
450         toPrint( "Nombre: " + name + "\nPuntaje: " + scoreFinal +
451                 "\nPARTIDA BUENA" );
452         return game += "PARTIDA BUENA.";
453     }
454 }
455 }
456
457
458 /**
459  * Merodo para saber cuanto saco de puntaje en el tiro indicado.
460  * @param i es el tiro o lanzamieto qu se va a ejecutar a continuacion.
461  * @return devuelve el putaje que saco el jugaodor en ese tiro
462  */
463 public static int processGame ( int i )
464 {
465     int threw, score;
466
467
468
469     threw = generateNumber( 0, 6 );
470     processThrew ( threw, "Tiro " + i );
471     switch ( threw ) {
472         case 0:
473             score = 5;
474             break;
475         case 1:
476             score = 10;
477             break;
478         case 2:
479             score = 15;
480             break;
481         case 3:

```



```

482         score = 30;
483         break;
484     case 4:
485         score = 50;
486         break;
487     case 5:
488         score = 100;
489         break;
490     default:
491         score = 0;
492         break;
493     }
494
495
496
497     return score;
498 }
499
500
501 /**
502  * Metodo por el cual me va a procesar el menu ademas tambien tiene
503  * otras operaciones internas que van a ayudar al juego el conteo
504  * de jugadores puntaje entre otros.
505  */
506 public static void processMenu ()
507 {
508     String menu, names[], games[], name, statics;
509     int option, i, j, p, score, scoreFinal[], sum, target, score0[];
510     int money, score1[], score2[], score3[], score4[], score5[],
511         score6[], goodGames[], k;
512     int score7[], score8[], score9[], a, targets[], max, min;
513     String[] target1, target2, target3, target4, target5, target6,
514         target7, target8, target9, target10, scoreFinalT;
515
516     menu = "Seleccione la opcion que desea ejecutar.\n\n";
517     menu += "Presione 1. Para Jugar.\n";
518     menu += "Presione 2. Para ver Puntaje.\n";

```

```
519 menu += "Presione 3. Para ver las estadísticas.\n";
520 menu += "presione 4. Para Salir.";
521
522
523 p = 1;
524 i = 1;
525 j = 0;
526 k=0;
527 score = 0;
528 target = 0;
529 money = 0;
530 max = 0;
531 min = 1000;
532
533 goodGames = new int[ 10 ];
534 scoreFinalT = new String[ 2 ];
535 targets = new int[ 10 ];
536 names = new String[ 200 ];
537 scoreFinal = new int[ 200 ];
538 games = new String[ 200 ];
539 score0 = new int[2];
540 score0[1] = 100000;
541 score1 = new int[2];
542 score1[1] = 100000;
543 score2 = new int[2];
544 score2[1] = 100000;
545 score3 = new int[2];
546 score3[1] = 100000;
547 score4 = new int[2];
548 score4[1] = 100000;
549 score5 = new int[2];
550 score5[1] = 100000;
551 score6 = new int[2];
552 score6[1] = 100000;
553 score7 = new int[2];
554 score7[1] = 100000;
555 score8 = new int[2];
```

```

556     score8[1] = 100000;
557     score9 = new int[2];
558     score9[1] = 100000;
559     target1 = new String[2];
560     target2 = new String[2];
561     target3 = new String[2];
562     target4 = new String[2];
563     target5 = new String[2];
564     target6 = new String[2];
565     target7 = new String[2];
566     target8 = new String[2];
567     target9 = new String[2];
568     target10 = new String[2];
569
570     do{
571
572
573         sum = score;
574
575         if( p == 1 )
576         {
577             name = readString( "Nombre" );
578             do
579             {
580                 target=readInt("Blancos disponibles [1 - 10] del 1 al 10 ");
581             }while ( target < 1 || target > 10 );
582             money+=15000;
583             targets[ target - 1 ] += 1;
584             names[j] = name;
585             p++;
586             k++;
587
588         }
589         option = readInt ( menu );
590
591
592         switch ( option )

```

```

593     {
594         case 1:
595
596             score = processGame( i );
597             score += sum;
598             i++;
599
600             if( i > 10 )
601             {
602
603                 scoreFinal[j] = score;
604                 games[j] = processGameOver(names[j] ,scoreFinal[j]);
605                 if(max<scoreFinal[j])
606                 {
607                     max = scoreFinal[j];
608                     scoreFinalT[0]= "Nombre: "+names[j]+", puntaje "
609                         + "mayor: " + max + "\n";
610                 }
611                 if(min>scoreFinal[j])
612                 {
613                     min = scoreFinal[j];
614                     scoreFinalT[1]= "Nombre: "+names[j]+", puntaje "
615                         + "minimo: " + min;
616                 }
617                 i = 1;
618                 p = 1 ;
619                 switch ( target - 1 )
620                 {
621                     case 0: a = scoreFinal[j];
622                     if(scoreFinal[j] > score0[0])
623                     {
624                         score0[0] = scoreFinal[j];
625                         target1[0] = "Nombre: "+names[j]+", Puntaje"
626                             + " mayor: " + score0[0] + "\n";
627                     }
628                     if( scoreFinal[j] < score0[1] )
629                     {

```

```

630         score0[1] = scoreFinal[j];
631         target1[1] = "Nombre: " + names[j] + ", "
632             + "Puntaje Menor: " + score0[1];
633     }
634     if( a > 600 )
635     {
636         goodGames[0] = goodGames[0] + 1;
637     }
638
639     break;
640
641     case 1: a = scoreFinal[j];
642     if( scoreFinal[j] > score1[0] )
643     {
644         score1[0] = scoreFinal[j];
645         target2[0] = "Nombre: " + names[j] + ", "
646             + "Puntaje mayor: "+score1[0]+"\\n";
647     }
648     if( scoreFinal[j] < score1[1] )
649     {
650         score1[1] = scoreFinal[j];
651         target2[1] = "Nombre: " + names[j] + ", "
652             + "Puntaje menor: " + score1[1];
653     }
654     if( a > 600 )
655     {
656         goodGames[1] = goodGames[1] + 1;
657     }
658     break;
659
660     case 2: a = scoreFinal[j];
661     if( scoreFinal[j] > score2[0] )
662     {
663         score2[0] = scoreFinal[j];
664         target3[0] = "Nombre: " + names[j] + ", "
665             + "Puntaje mayor: "+score2[0]+"\\n";
666     }

```



```

667     if( scoreFinal[j] < score2[1] )
668     {
669         score2[1] = scoreFinal[j];
670         target3[1] = "Nombre: " + names[j] + ", "
671             + "Puntaje menor: " + score2[1];
672     }
673     if( a > 600 )
674     {
675         goodGames[2] = goodGames[2] + 1;
676     }
677     break;
678     case 3: a = scoreFinal[j];
679     if( scoreFinal[j] > score3[0] )
680     {
681         score3[0] = scoreFinal[j];
682         target4[0] = "Nombre: " + names[j] + ", "
683             + "Puntaje mayor: " + score3[0] + "\n";
684     }
685     if( scoreFinal[j] < score3[1] )
686     {
687         score3[1] = scoreFinal[j];
688         target4[1] = "Nombre: " + names[j] + ", "
689             + "Puntaje menor: " + score3[1];
690     }
691     if( a > 600 )
692     {
693         goodGames[3] = goodGames[3] + 1;
694     }
695     break;
696     case 4: a = scoreFinal[j];
697     if( scoreFinal[j] > score4[0] )
698     {
699         score4[0] = scoreFinal[j];
700         target5[0] = "Nombre: " + names[j] + ", "
701             + "Puntaje mayor: " + score4[0] + "\n";
702     }
703     if( scoreFinal[j] < score4[1] )

```

```

704 {
705     score4[1] = scoreFinal[j];
706     target5[1] = "Nombre: " + names[j] + ", "
707         + "Puntaje menor: " + score4[1];
708 }
709 if( a > 600 )
710 {
711     goodGames[4] = goodGames[4] + 1;
712 }
713 break;
714
715 case 5: a = scoreFinal[j];
716 if( scoreFinal[j] > score5[0] )
717 {
718     score5[0] = scoreFinal[j];
719     target6[0] = "Nombre: " + names[j] + ", "
720         + "Puntaje mayor: "+score5[0]+"\\n";
721 }
722 if( scoreFinal[j] < score5[1] )
723 {
724     score5[1] = scoreFinal[j];
725     target6[1] = "Nombre: " + names[j] + ", "
726         + "Puntaje menor: " + score5[1];
727 }
728 if( a > 600 )
729 {
730     goodGames[5] = goodGames[5] + 1;
731 }
732 break;
733
734 case 6: a = scoreFinal[j];
735 if( scoreFinal[j] > score6[0] )
736 {
737     score6[0] = scoreFinal[j];
738     target7[0] = "Nombre: " + names[j] + ", "
739         + "Puntaje mayor: "+score6[0]+"\\n";
740 }

```

```

741         if( scoreFinal[j] < score6[1] )
742         {
743             score6[1] = scoreFinal[j];
744             target7[1] = "Nombre: " + names[j] + ", "
745                 + "Puntaje menor: " + score6[1];
746         }
747         if( a > 600 )
748         {
749             goodGames[6] = goodGames[6] + 1;
750         }
751         break;
752
753         case 7: a = scoreFinal[j];
754         if( scoreFinal[j] > score7[0] )
755         {
756             score7[0] = scoreFinal[j];
757             target8[0] = "Nombre: " + names[j] + ", "
758                 + "Puntaje mayor: "+score7[0]+"\\n";
759         }
760         if( scoreFinal[j] < score7[1] )
761         {
762             score7[1] = scoreFinal[j];
763             target8[1] = "Nombre: " + names[j] + ", "
764                 + "Puntaje menor: " + score7[1];
765         }
766         if( a > 600 )
767         {
768             goodGames[7] = goodGames[7] + 1;
769         }
770         break;
771
772         case 8: a = scoreFinal[j];
773         if( scoreFinal[j] > score8[0] )
774         {
775             score8[0] = scoreFinal[j];
776             target9[0] = "Nombre: " + names[j] + ", "
777                 + "Puntaje mayor: "+score8[0]+"\\n";

```

```

778     }
779     if( scoreFinal[j] < score8[1] )
780     {
781         score8[1] = scoreFinal[j];
782         target9[1] = "Nombre: " + names[j] + ", "
783             + "Puntaje menor: " + score8[1];
784     }
785     if( a > 600 )
786     {
787         goodGames[8] = goodGames[8] + 1;
788     }
789     break;
790
791     case 9: a = scoreFinal[j];
792     if( scoreFinal[j] > score9[0] )
793     {
794         score9[0] = scoreFinal[j];
795         target10[0] = "Nombre: " + names[j] + ", "
796             + "Puntaje mayor: "+score9[0]+"\\n";
797     }
798     if( scoreFinal[j] < score9[1] )
799     {
800         score9[1] = scoreFinal[j];
801         target10[1] = "Nombre: " + names[j] + ", "
802             + "Puntaje menor: " + score9[1];
803     }
804     if( a > 600 )
805     {
806         goodGames[9] = goodGames[9] + 1;
807     }
808     break;
809
810     default:
811         break;
812 }
813 score = 0;
814 j++;

```

```

815         do
816         {
817             option = readInt("Que desea hacer a continuacion\n\n"
818                 + "1. Volver a comenzar.\n2. Retirase en el "
819                 + "juego.\n3. Ver estadisticas.\n4. salir de la"
820                 + " aplicacion.");
821             if( option == 1 )
822             {
823                 money+=15000;
824                 names[j]=names[j-1];
825                 targets[target - 1] += 1;
826                 p++;
827                 k++;
828             }
829             if( option == 3 )
830             {
831                 statics = processStatics(names, scoreFinal, games,
832                     money, k );
833                 toPrint( statics );
834                 toPrintIntegers( targets, target1, target2, target3,
835                     target4, target5, target6, target7, target8,
836                     target9, target10, scoreFinalT, goodGames);
837             }
838             if ( option > 4 )
839             {
840                 toPrint("Opcion Invalida.");
841             }
842             }while( option == 3 || option > 4 );
843         }
844     }
845     break;
846
847     case 2:
848
849
850     toPrint( "El puntaje acumulado en esta partida es de: "+
851         score );

```

```

852     break;
853
854     case 3:
855         statics = processStatics(names, scoreFinal, games, money, k);
856         toPrint( statics );
857         toPrintIntegers( targets, target1, target2, target3,
858             target4, target5, target6, target7, target8,
859             target9, target10, scoreFinalT, goodGames);
860         break;
861
862     case 4:
863         break;
864
865     default:
866         toPrint ( "Opcion invalida." );
867         break;
868     }
869     }while ( option != 4 );
870 }
871
872
873
874 /**
875  * @param args linea de comandos.
876  *
877  */
878 public static void main( String[] args ) {
879     processMenu();
880 }
881
882 }
883
884 }

```


Input

? **Nombre**

Juan Pablo

OK Cancel

Input

? **Blancos disponibles [1 - 10] del 1 al 10**

1

OK Cancel

Input


? **Seleccione la opcion que desea ejecutar.**

Presione 1. Para Jugar.
Presione 2. Para ver Puntaje.
Presione 3. Para ver las estadisticas.
presione 4. Para Salir.

1

OK Cancel

Tiro 1




Línea triple(TripleLine) = 15 puntos

Has acertado en la Linea Triple
Tu puntaje es de: 15


OK

Input


 Seleccione la opcion que desea ejecutar.

Presione 1. Para Jugar.
Presione 2. Para ver Puntaje.
Presione 3. Para ver las estadisticas.
presione 4. Para Salir.

Message


 El puntaje acumulado en esta partida es de: 15


Input

 Seleccione la opcion que desea ejecutar.

Presione 1. Para Jugar.
Presione 2. Para ver Puntaje.
Presione 3. Para ver las estadisticas.
presione 4. Para Salir.

Tiro 2



 Línea doble(DoubleLine) = 5 puntos

Has acertado en la Linea Doble
Tu Puntaje es de: 5

Bull sencillo = 50 puntos

Bull Doble = 100 puntos

	Bull sencillo	= 50 puntos
-------------------------------------------------------------------------------------	---------------	-------------



Tiro 6



 Bull sencillo = 50 puntos

Has acertado en la Bull Sencillo
Tu Puntajes es de: 50

OK

Tiro 7



 Bull sencillo = 50 puntos

Has acertado en la Bull Sencillo
Tu Puntajes es de: 50

OK

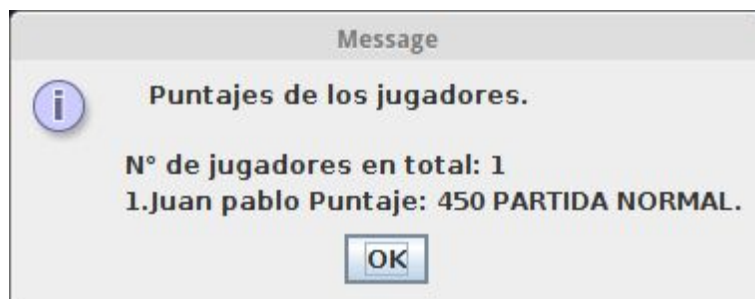
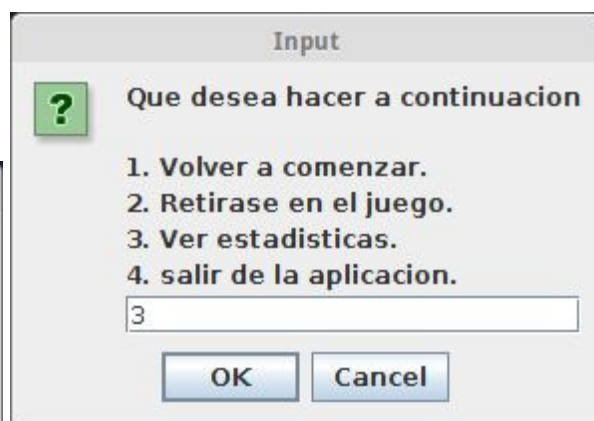
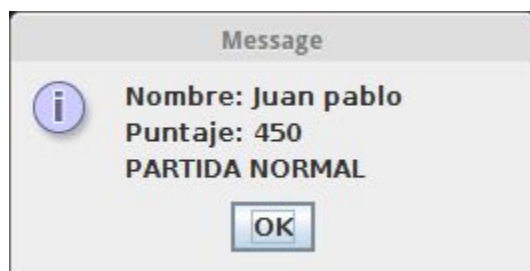
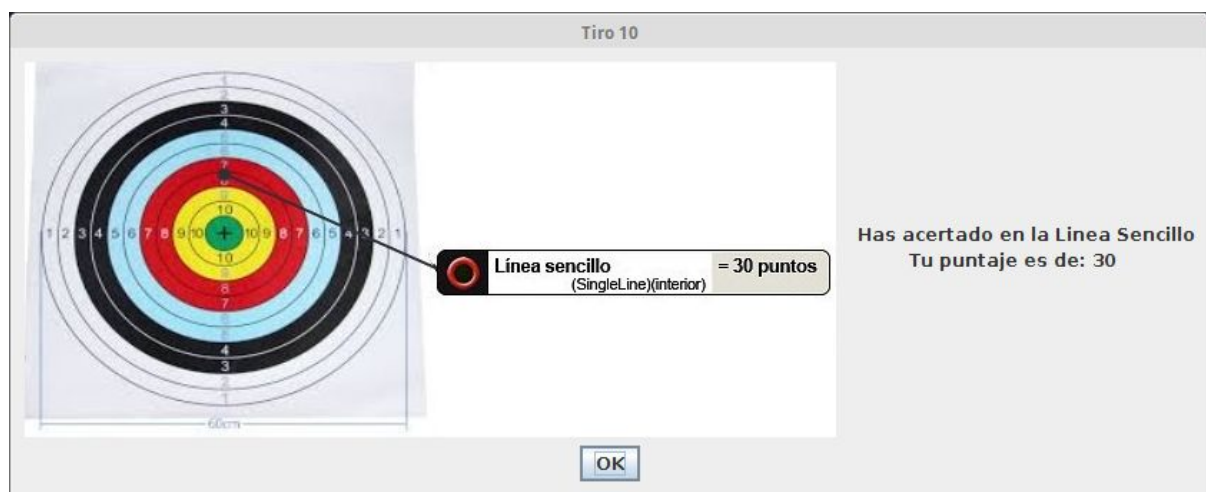
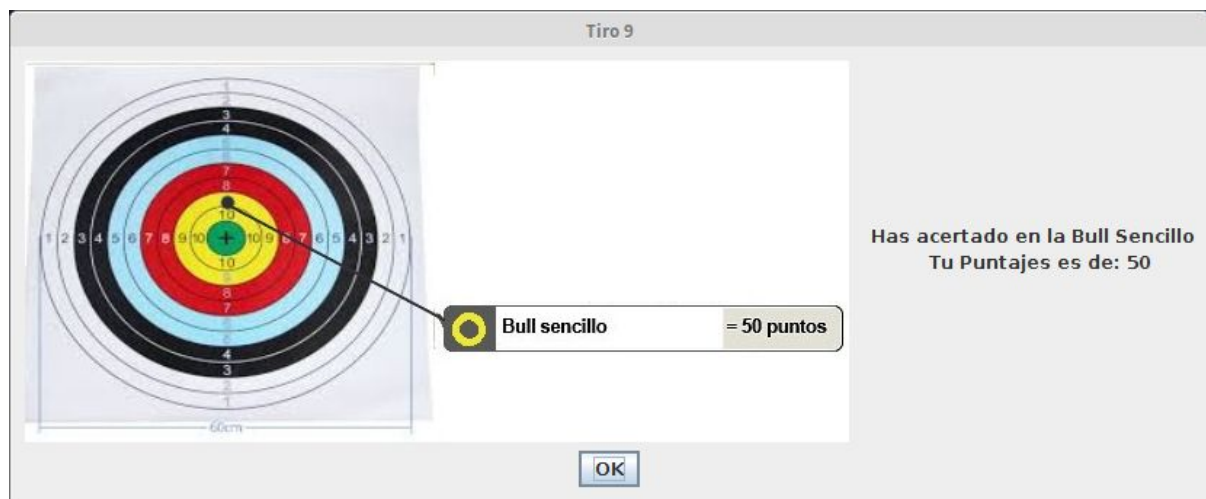
Tiro 8



 Bull sencillo = 50 puntos

Has acertado en la Bull Sencillo
Tu Puntajes es de: 50

OK



Message



Numero de veces escojido un blanco para jugar.

1. 1 vez. Dinero total: 15000, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Nombre: Juan pablo, Puntaje mayor: 450

Nombre: Juan pablo, Puntaje Menor: 450

2. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

3. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

4. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

5. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

6. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

7. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

8. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

9. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

10. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

El puntaje mas alto y mas bajo en general.

Nombre: Juan pablo, puntaje mayor: 450


Nombre: Juan pablo, puntaje minimo: 450

Total de jugadores en todo el club es de: 1

El dinero total recaudado es: 15000




Input

 Que desea hacer a continuacion

1. Volver a comenzar.
2. Retirase en el juego.
3. Ver estadisticas.
4. salir de la aplicacion.


OK Cancel

Input

 Nombre


OK Cancel

Input

 Blancos disponibles [1 - 10] del 1 al 10

OK Cancel


Input

 Seleccione la opcion que desea ejecutar.

Presione 1. Para Jugar.
Presione 2. Para ver Puntaje.
Presione 3. Para ver las estadisticas.
presione 4. Para Salir.

OK Cancel

Message

 Puntajes de los jugadores.

N° de jugadores en total: 2
1.Juan pablo Puntaje: 450 PARTIDA NORMAL.
2.Pablo: no a terminado la partida

OK

Message



Numero de veces escojido un blanco para jugar.

1. 1 vez. Dinero total: 15000, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Nombre: Juan pablo, Puntaje mayor: 450

Nombre: Juan pablo, Puntaje Menor: 450

2. 1 vez. Dinero total: 15000, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

3. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

4. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

5. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

6. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

7. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

8. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

9. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

10. 0 veces. Dinero total: 0, 0 jugadores tuvieron una buena partida.

Puntaje Mayor: 0

Puntaje Menor: 0

El puntaje mas alto y mas bajo en general.

Nombre: Juan pablo, puntaje mayor: 450

Nombre: Juan pablo, puntaje minimo: 450

Total de jugadores en todo el club es de: 2

El dinero total recaudado es: 30000



Input



Seleccione la opcion que desea ejecutar.

Presione 1. Para Jugar.

Presione 2. Para ver Puntaje.

Presione 3. Para ver las estadisticas.

presione 4. Para Salir.