

Proyecto de BlackJack. Fundamentos de programación orientada a objetos (FPOO)

Integrantes:

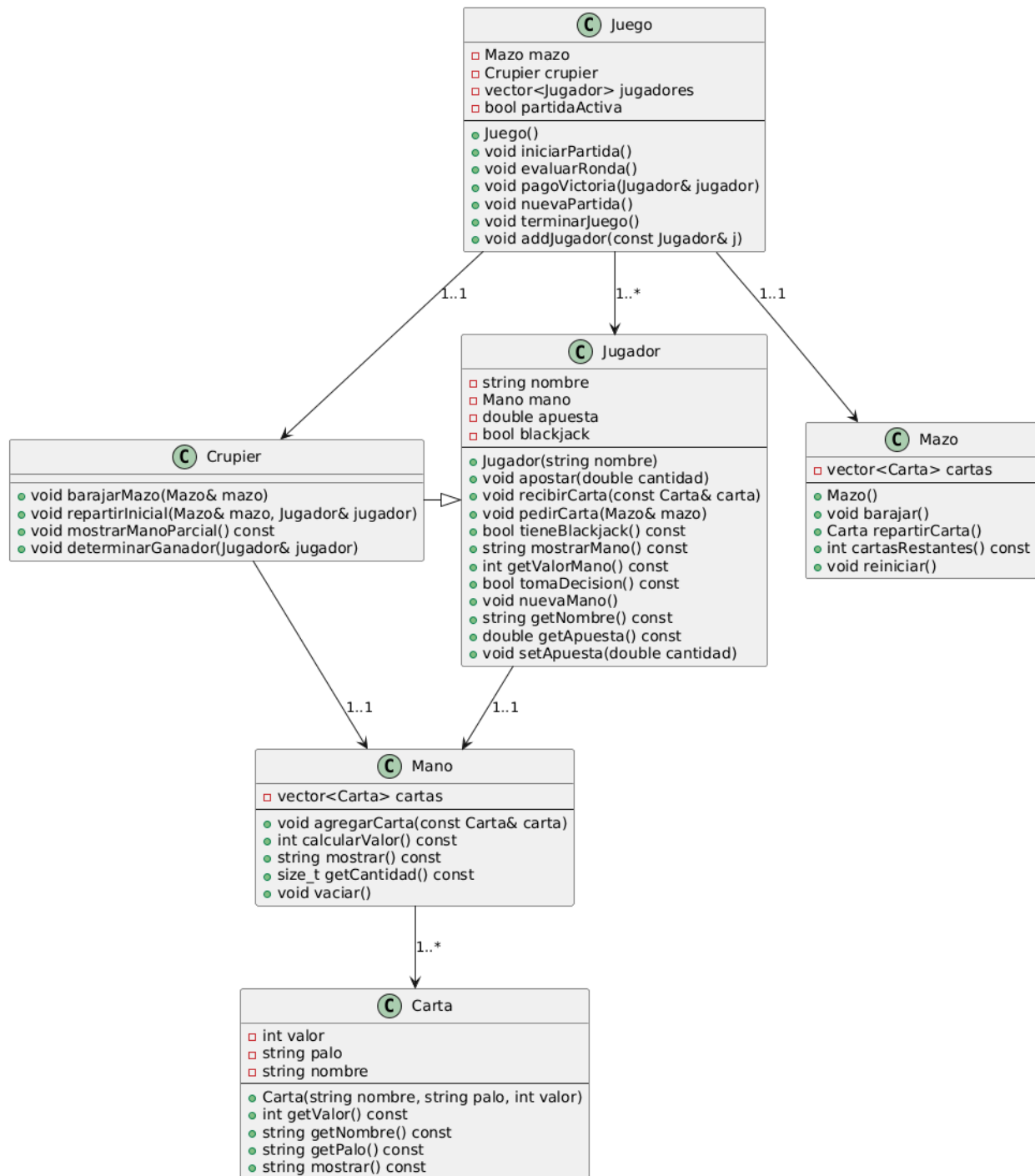
Jhenyl Abrahan Ybañez Montilla – 2418114

José David Hurtado Gómez – 2519500

Juan Sebastián Duarte Quintero – 2516473

Santiago Torres Martínez - 2521423

**Diagrama de Clases - Proyecto Blackjack (Versión 1.0)**



2: archivos en el zip

3: la mayor parte de la documentación esta hecho en los archivos en formato CRC , sin embargo : El sistema permite jugar una ronda entre un jugador y el crupier, donde el

jugador realiza una apuesta, recibe cartas, decide si pedir o plantarse, y el crupier juega automáticamente de acuerdo con las reglas tradicionales del Blackjack.

Estructura del sistema El programa está compuesto por las siguientes clases: Carta:

Representa una carta individual. Contiene su nombre, palo y valor numérico. Mazo:

Contiene todas las cartas del juego. Permite barajar y repartir cartas. Mano: Agrupa las cartas que posee un jugador o el crupier. Calcula el valor total y muestra las cartas.

Jugador: Representa al participante humano. Gestiona su apuesta, su mano y las

decisiones de pedir o plantarse. Crupier: Hereda de Jugador. Se encarga de barajar el

mazo, repartir cartas y determinar el resultado de la ronda. Juego: Controla el flujo

general del juego, coordina a los jugadores y al crupier, y evalúa los resultados.

Funcionamiento básico Se crea un mazo y se barajan las cartas. El jugador realiza una apuesta inicial. El crupier reparte las cartas iniciales al jugador y a sí mismo. El jugador decide si pedir más cartas o plantarse. El crupier juega su turno automáticamente. Se comparan las manos y se determina el ganador.

4: archivos en el ZIP