

Universidad Rafael Landívar
Facultad de Ingeniería
Ingeniería Informática y Sistemas
Intro a la programación, sección 17
Catedrática: Inga. Darcy Betzabé López

PROYECTO 2 - INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN
“COIN MACHINE -”

Estudiantes: Mabelin Calel - 1027823
Josue Tzul -

Guatemala, 2023

I. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se llevó a cabo mediante la plataforma de Visual Studio, la cual es una plataforma de lanzamiento creativa que se puede utilizar para editar, depurar y compilar código y, finalmente, publicar una aplicación.

En este proyecto se solicitó la solución para crear una nueva máquina que sea más eficiente y justa para todos los jugadores, debido a que la comisión de casinos de Nevada desea crear conciencia a las personas sobre las apuestas de toda la red de casinos.

La máquina que se realizó es una **COIN MACHINE**, está es una máquina de apuestas en la cual se le presenta al jugador diversas modalidades, la cantidad monetaria para apostar y las probabilidades de éxito en cada una de ellas, el usuario debe entender las probabilidades de ganar y la máquina ejecuta la apuesta basada en las combinaciones necesarias le presenta el resultado al usuario.

El principal objetivo de este proyecto es

1. Descripción del problema

Para la realización del siguiente problema se plantea lo siguiente a realizar, la comisión de casinos de Nevada desea crear conciencia a las personas sobre las apuestas en toda su red de casinos, y para ello se solicitó crear una nueva máquina que sea más eficiente y justa para todos los jugadores.

2. Entradas

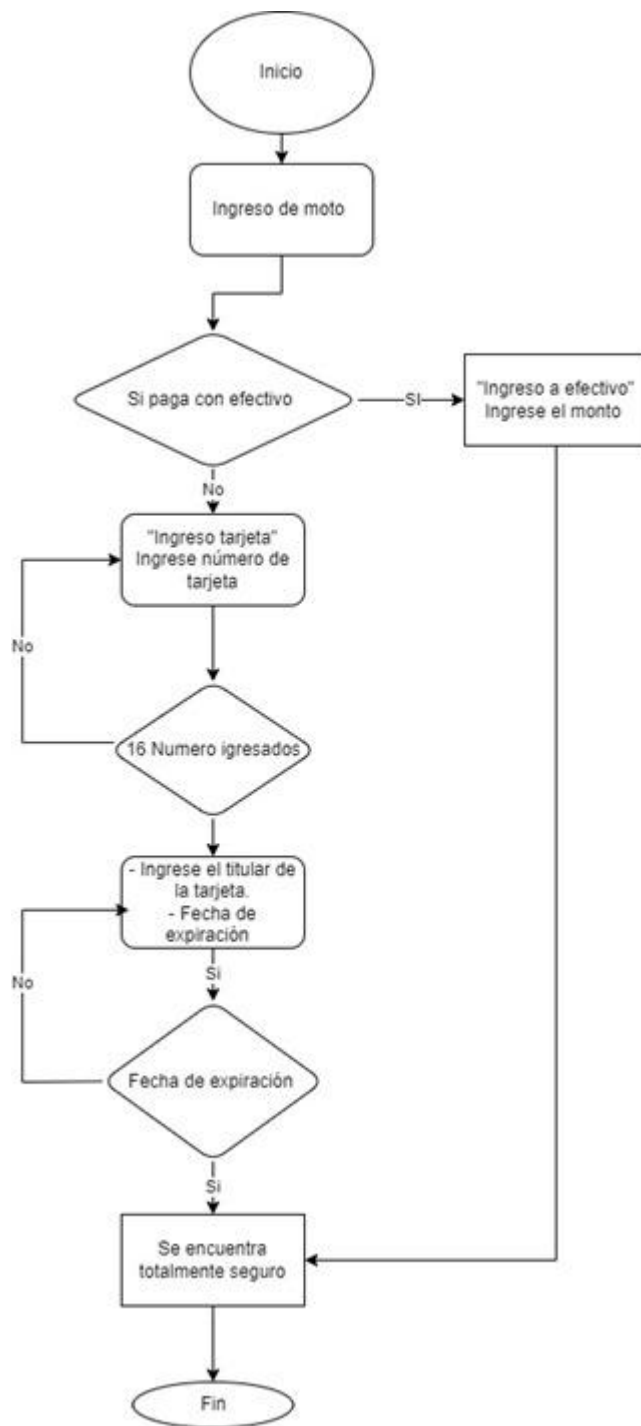
- desea ingresar los siguiente datos
- nombre completo
- número de identificación
- fecha de nacimiento
- nacionalidad

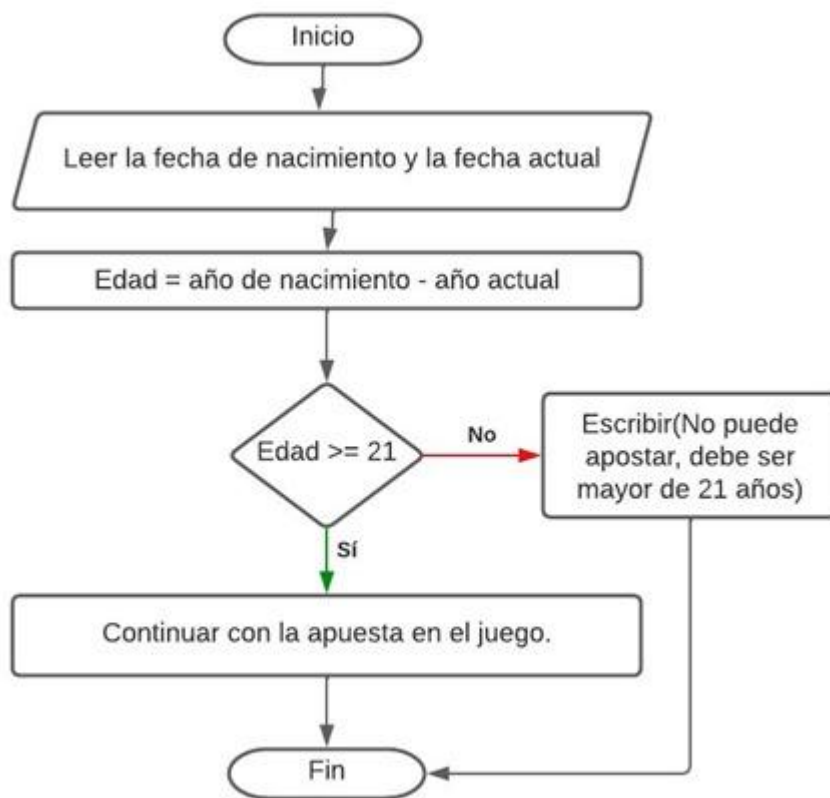
3. Procesos

Verificar la edad
monto

4. Salidas

- nombre
- identificación
- nacionalidad
- ganancias acumuladas con el impuesto desconocido





Diagramas de flujo:

- a. Diagrama del sistema completo
- b. Diagrama de facturación
- c. Diagrama de reportes