

Documentación Casino

Apostador:	2
Banca:	2
RuletaFrancesa:	2
Casino:	2



Apostador:

La clase apostador tiene la información de los jugadores, tiene varias variables, nombre, saldo inicializado a 1000\$, númeroApuesta, gambling como boolean , banca , casino y un string modo de juego.

Esta clase se encarga de almacenar los datos de los jugadores y tiene métodos para modificar el saldo de usuario y de la banca a la vez. Los métodos son:

- **SumarSaldo:** Suma saldo a usuario y resta a la banca
- **RestarSaldo:** Resta saldo a usuario y suma a la banca

Banca:

La clase banca tiene la información de la banca, solamente tiene como variable el saldo inicializado en 50000\$ de base, tiene métodos de sumar y restar para modificar el saldo de la banca. Los métodos son:

- **SumarSaldo:** Suma saldo a la banca
- **RestarSaldo:** Resta saldo a la banca

RuletaFrancesa:

La clase RuletaFrancesa tiene la información y lógica del juego y apuestas, tiene 2 variables tiempo y numeroRuleta, tiene varios métodos

- **sacarNumeroRuleta**, saca un número aleatorio entre 0 y 36
- **CrupierTira**, se encarga de llamar al método sacarNumeroRuleta cada X tiempo
- **Apostar**, tiene la lógica de las apuestas, se le pasa como parámetro apostador y modoJuego, y dentro compara el modo de juego que es y en función del elegido llama a su respectiva función con la lógica de cada modo de juego
- **ApuestaNumeroConcreto**, tiene la lógica del modo de juego numeroConcreto
- **ApuestaPares**, tiene la lógica del modo de juego pares
- **ApuestaMartingala**, tiene la lógica del modo de juego martingala

Casino:

La clase casino es una clase intermedia para unificar la banca y la lógica de la ruletaFrancesa. Los métodos son:

- **JugarRuletaFrancesa:** Llama al método CrupierTira y apostar de la clase RuletaFrancesa
- **AnunciarJuego:** Anuncia por pantalla el modo de juego a jugar