Generar un programa en el cual se puedan realizar apuestas dentro de un casino.

**Requerimientos**

* Se debe realizar en un Proyecto NPM Nuevo
* Tiene un juego tragamonedas que tiene distintas variantes cada una de ellas cumple una funcionalidad similar, que depende de la temática y del valor mínimo de apuesta.
* Deberán hacer 2 variantes (herencia).
* Además, debe tener un mínimo de 2 juegos elegidos por ustedes, cada uno con los valores de apuesta y forma de jugar.
* El programa deberá proveer funcionalidades para elegir un juego y realizar una apuesta obteniendo el resultado de la misma (gano X plata o perdió).
* Incorporar en el trabajo práctico una clase abstracta y una interfaz.
* Generar el UML (diagrama de clases) correspondiente al programa que van a desarrollar. Pueden agregar todo lo que consideren necesario para el correcto funcionamiento del programa, siempre que se cumplan los requerimientos mínimos exigidos. Priorizar funcionalidad a extensión de trabajo.

PUNTO EXTRA

* Leer las instrucciones de cada juego mediante un archivo txt.