

## EXAMEN PARCIAL 1

Leé con cuidado el enunciado y por lo menos dos veces para detectar las clases y estructuras necesarias para resolver lo pedido. Pensá bien la estrategia de resolución antes de comenzar el desarrollo. El objetivo de este examen es **evaluar la correcta aplicación de los conceptos y técnicas** vistos hasta el momento:

- Correcta modularización del programa.
- Correcto uso de las funciones pre definidas (incluyendo las modificaciones necesarias para las validaciones).
- Utilización de Constantes.
- Lógica del programa principal.
- Importación y Exportación de proyectos Java desde Eclipse.

Debes importar el proyecto 11EXAMEN1.ZIP

## Enunciado

El casino “Nunca Pierdo” ha implementado un programa para asistir a sus jugadores con su juego. Cada jugador contará con un programa, que funcionará en forma personalizada.

Al iniciarse, registra el nombre del jugador y la cantidad de plata inicial con que jugará (mínimo \$500)

El programa le permite jugar hasta que se cumpla alguna de las siguientes:

- El dinero restante del jugador esté por debajo del 20% del monto inicial.
- El dinero restante no sea suficiente para jugar a ningún juego de los disponibles.
- El jugador haya acumulado \$5000 o más.

El jugador puede jugar muchas rondas a diferentes juegos (un juego por ronda) pudiendo ser los mismos:

- Ruleta
- Black Jack
- Poker

Cada uno de ellos tiene un costo (\$100 Ruleta, \$200 Black Jack, \$500 Poker).

El programa debe preguntar a qué juego desea jugar (RUL, BJK o PKR)

Luego debe mostrar el costo del juego (utilizar una función para obtener el costo)

Si el dinero le alcanza para el juego elegido:

1. Resta el costo del juego al dinero del jugador
2. Utilizando la función **obtenerResultado** que devuelve 0, 1, o 2 (provista en el proyecto), se realizará lo siguiente
  - Si devuelve 2, se debe sumar al disponible el doble del costo del juego.
  - Si devuelve 1, se debe sumar al disponible el costo del juego.
  - Si devuelve 0, no se debe sumar nada al disponible, ya que perdió la apuesta

En cambio, si el dinero no le alcanza, muestra el mensaje “No le alcanza el dinero para este juego”, y vuelve a dar a elegir el juego.

Al finalizar la ronda de juegos (por que se ha cumplido alguna de las condiciones de fin) se muestran las estadísticas de la sesión de juegos. Está debe incluir:

- el dinero restante
- la cantidad de veces que jugó cada juego,
- qué porcentaje representa eso sobre el total de juegos jugados

Cuando termines exportá el proyecto quitándole los binarios y subilos como entrega del examen.