

# Exámen métodos de programación

José Mauricio Muñoz Diéguez

# Un pequeño resumen del proyecto...

Casino ATS el cual contiene varios juegos:

- Blackjack
- Connecta 4
- Adivina Adivinador
- Tragamonedas

# Organización del código

**Todo en sus respectivas clases separadas por carpetas**

**Games:** Contiene las clases de los 4 juegos.

**Util:** Clases de utilidad para realizar diferentes acciones (limpiar consola, imprimir con colores, etc.)

**Root:** Contiene la clase Main, User y Game.

# Menú ( Casino.java )

```
public static void main(String[] args) {  
  
    ConsoleUtil.clearConsole();  
  
    System.out.println(Color.BLUE + "Ingresa tu nombre de usuario:" +  
Color.RESET);  
    String username = scanner.nextLine();  
  
    ConsoleUtil.clearConsole();  
  
    System.out.println("-----");  
    System.out.println(Color.RED + "Bienvenido, " + username + "  
al Casino ATS!" + Color.RESET);  
    System.out.println("-----");  
  
    float balance;  
  
    do {  
        System.out.println(Color.BLUE + "Ingresa tu saldo inicial." +  
Color.RESET  
        + " (Debe ser mayor a $50.00 y menor a $1000.00):");  
        balance = scanner.nextFloat();  
    } while (balance < 50.0 || balance > 1000.0);  
  
    User user = new User(username, balance);  
  
    handleMenu(user);  
  
    }  
}
```