



¡Hagan sus apuestas!



1. Introducción

Un casino es un lugar para el ocio en el que, además de realizar apuestas en los diferentes juegos que se ofrecen, el cliente puede disfrutar de un servicio de barman en la misma mesa en la que realiza sus apuestas.

Uno de los juegos típicos del casino es la ruleta. Su nombre proviene de la palabra francesa "Ruleta" que significa "pequeña rueda". El objetivo del juego es acertar el número en que caerá la bola que lanza el croupier tras poner en movimiento una rueda giratoria. Para realizar una puesta, el jugador tiene que poner en juego unas fichas equivalentes a dinero que ganará o perderá según se resuelva la jugada.

2. Objetivo



En los casinos modernos existen terminales de ruleta virtual que simulan el juego de la ruleta sin necesidad de croupier ni contrincantes. El objetivo de este seminario será realizar el diseño de las pantallas de una aplicación visual para uno de estos terminales

que permita a un cliente del casino tanto realizar sus apuestas a la ruleta, como solicitar sus consumiciones desde el propio puesto de juego. El jugador podrá realizar la apuesta a los números que desee antes de que la rueda de la ruleta comience a girar. En cualquier momento podrá encargar las consumiciones que desee.

3. Reglas y desarrollo del juego

3.1. Elementos de la Ruleta

El juego de la ruleta consta de: una rueda giratoria con 37 números (0-36), una bola que girará dentro de la ruleta, un tapete en el cual el jugador realiza su apuesta y una serie de fichas de diferente valor con el que el jugador realizará sus apuestas. Tiene el aspecto de la siguiente figura:



3.2. Registro del cliente y saldo inicial

Para “entrar” en el casino, el usuario ha de registrarse indicando un nombre de usuario y una clave. No podrá haber dos clientes con el mismo nombre de usuario. Cada cliente registrado recibe como regalo un saldo inicial de 100 €. El cliente puede recargar su saldo en el momento que quiera, indicando el dinero que desea, el número de tarjeta bancaria y el código de seguridad de la misma.

Una vez registrado, el usuario ya podrá “entrar” y comenzar a jugar en el casino.

Una vez que tenga el saldo que desea (bien los 100 euros iniciales o bien más pq. ya recargó), lo primero que tiene que hacer es comprar fichas para poder realizar las apuestas. Se dirigirá a la “banca” e indicará la combinación de fichas que quiere comprar, no permitiéndose que el valor de todas ellas supere al saldo que tenga el cliente.

Las fichas tienen el siguiente valor:



Un usuario registrado podrá jugar (realizar apuestas) mientras le queden fichas en su mesa virtual. En cualquier momento, un cliente podrá irse de la mesa. En ese momento, devolverá las fichas que le queden y su saldo se actualizará en el fichero de clientes.

3.3. Desarrollo del juego

En el juego original, el crupier anuncia el comienzo del juego diciendo “Hagan sus apuestas”. En este momento, el jugador puede realizar su/s apuesta/s indicando mediante fichas colocadas en las posiciones oportunas del tapete el/los números/s que desea marcar. Tras esto, el croupier hace girar la ruleta y lanza una pequeña bola a su interior. Al finalizar el giro, la bola ocupará una de las celdas numeradas de la ruleta y éste será el número ganador. El crupier anuncia entonces el número ganador y se procede a pagar la apuesta ganadora (si la hubiera) y a retirar del tapete las fichas perdedoras.

En la siguiente tabla se muestran las diferentes apuestas que se pueden realizar:

Nombre	Apuesta
Rojo/Negro	El jugador apuesta al color del número ganador (rojo o negro).
Par/Impar	El jugador apuesta a que el número ganador sea par o impar.
Fallo/Paso	El jugador apuesta a que el número ganador esté entre 1 y 18 (fallo) o 19 y 36 (paso).
Docena	El jugador apuesta a que el número ganador corresponda a una de tres docenas.
Columna	El jugador apuesta a que el número ganador corresponda a una de tres columnas.
Número	El jugador apuesta a un único número, incluyendo el 0.



0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	c1
	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	c2
	1	4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	c3
1ª docena				2ª docena				3ª docena					
1 - 18		Par						Impar		19-36			

4. Carta de consumiciones

Un cliente podrá solicitar una o varias bebidas cuyo importe será restado del saldo. El cliente deberá tener saldo suficiente para poder realizar la petición. De cada bebida el cliente podrá ver los siguientes datos:

Denominación: Nombre de la bebida.

Foto: Imagen de la bebida.

Tipo: Alcohólica o no alcohólica.

Precio: Precio de la bebida.