

## Laboratorio 1

### Blackjack

#### Análisis y diseño

Sebastián Morales Hernández – 241288

## Análisis

1. ¿Qué debe hacer el programa?
  - a. Pedirle el nombre al usuario.
  - b. Ser capaz de generar números aleatorios del 1 al 9.
  - c. Validar que el jugador y/o el dealer no tengan un acumulado mayor a 21.
  - d. Determinar quién está más cerca a 21 para saber quién gana.
2. ¿Qué clases se necesitan para realizar el programa?
  - a. Deck
  - b. Dealer
  - c. Jugador
3. ¿Qué propiedades y métodos tendrá cada clase?
  - a. Deck
    - i. Generar cartas con valores entre el 1 al 9
    - ii. Repartir las cartas
  - b. Dealer
    - i. Pedir carta
      1. Recibir una carta cuando el jugador pida una
    - ii. Valor total
      1. Llevar la cuenta del valor acumulado de las cartas
  - c. Jugador
    - i. Nombre
    - ii. Pedir carta
      1. Habilidad de pedir una carta
    - iii. Valor total
      1. Llevar la cuenta del valor acumulado de las cartas
  - d. Main
    - i. Menú con las opciones
    - ii. Iniciar el juego

- iii. Comparar cartas entre el dealer y el jugador para determinar quién va ganando o quien ya gano en caso de que alguno de los dos exceda el límite de 21.

## Diseño

