Laboratorio 1

Blackjack

Análisis y diseño

Sebastián Morales Hernández – 241288

**Análisis**

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

A screenshot of a computer

Description automatically generated