

### INFORME FASE 3. JUEGO 7.5

La nota de la fase 3 está condicionada a la claridad y exactitud con la que contestes a las siguientes preguntas. Responde en un documento Word copiando el enunciado.

1. Explicación de tu programa y funcionamiento
2. Enumera algunas decisiones que has realizado en tu código que sean distintas a las indicadas en el enunciado
3. Realizar algunas capturas de pantalla con situaciones en las que un usuario gana, empata o pierde. Si pones más de un ejemplo con distintas puntuaciones mejor.
4. Dificultades que has encontrado en esta fase. Desarrolla la respuesta con claridad
5. Si has utilizado listas en esta fase, en qué medida crees que te ha facilitado el desarrollo de la programación
6. Qué métodos, funciones o instrucciones has utilizado en la fase 3 que no has utilizado en las fases anteriores.
7. Responde brevemente lo que ocurre en tu programa. Evita poner únicamente sí o no. Añade algo más de información.

¿El usuario puede plantarse y ver el resultado correctamente?	
¿El ordenador juega según las reglas establecidas?	
¿El programa detecta correctamente cuando alguien gana o pierde?	
¿Qué sucede si el usuario saca una carta y llega justo a 7.5?	
¿Qué ocurre si el usuario saca una carta y se pasa?	
¿Qué decisiones lógicas toma el ordenador cuando está cerca de 7.5?	

Testea tu programa con los siguientes escenarios e indica el funcionamiento de tu código. En algunas situaciones que sea OK o ERROR no significa que tu programa esté mal. Tienes que indicar lo que hace realmente tu programa.

Escenario	Entrada	Salida Esperada	Salida Obtenida	Es lo esperado? (Ok/ERROR)
El usuario se planta con 5.5 y el ordenador sigue jugando.	Usuario: Plantarse	El ordenador sigue hasta ganar	(Ejemplo) El ordenador gana con 7	
El usuario saca una carta y llega a 7.5 exactos.	Usuario: Pide carta	Gana automáticamente	(Ejemplo) "¡Has ganado!"	
El usuario se pasa de 7.5	Usuario: Pide carta y supera 7.5	Pierde la partida	"Has perdido"	
El ordenador se pasa de 7.5	Usuario: Plantarse con 6	Ordenador pide y supera 7.5	"Has ganado"	
El usuario pide varias cartas y se queda en 7.5	Usuario: Pide cartas y llega a 7.5	Puede plantarse o seguir jugando	"Decisión del usuario"	
El ordenador se planta con 6.5 y el usuario tiene 7.5	Usuario: Se planta con 7.5	Usuario gana	"¡Has ganado!"	
El usuario y el ordenador empatan en 7.5	Ambos logran 7.5	Empate	"Empate"	
El usuario intenta seguir jugando después de pasarse	Usuario: Pide carta tras haber superado 7.5	No debería permitir seguir jugando	"El juego termina"	
El usuario introduce una opción inválida	Usuario: Opción incorrecta	Mensaje de error y volver a solicitar entrada	"Entrada inválida. Inténtelo de nuevo"	