

Nombre	R1 - Registrar jugador
Resumen	El sistema debe permitir registrar un jugador para poder iniciar un juego
Entradas	- Nombre del jugador
Resultado	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra un mensaje dando la bienvenida al jugador 2. El sistema carga 100 fichas al jugador 3. El sistema le muestra el menú con la opción para iniciar un nuevo juego

Pasos	Método	Responsable
Registrar jugador	Registrar_jugador(nombre)	Blackjack
Crear el jugador	init (nombre, fichas)	Jugador

Nombre	R2 – Iniciar juego
Resumen	El sistema permite iniciar un juego, repartiendo las cartas al jugador y la casa
Entradas	- Apuesta (cantidad de fichas)
Resultado	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema recibe la apuesta del jugador 2. El sistema reparte dos cartas destapadas al jugador 3. El sistema reparte dos cartas a la casa, una destapada y la otra tapada 4. El sistema verifica si la mano del jugador es blackjack <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Si tiene blackjack, se ejecuta el requisito R5 Finalizar juego 4.2 Si no tiene blackjack, se ejecuta el requisito R3 Hacer jugada jugador

Pasos	Método	Responsable
Iniciar juego	Iniciar_juego(apuesta)	Blackjack
Revolver la baraja	revolver()	Baraja
Repartir cartas	repartir_carta(tapada) -> Carta	Baraja
Inicializar mano	Inicializar_mano(cartas)	Jugador, Casa
Verificar si la mano es Blackjack	es_Blackjack() -> Bool	Mano

Nombre	R3 – Hacer jugada jugador
Resumen	El sistema permite al jugador plantarse o pedir otra carta
Entradas	- Decisión (pedir carta o plantarse)
Resultado	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema muestra al usuario la opción de plantarse o pedir otra carta 2. Si el usuario decide plantarse: <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Se calcula el valor de la mano del jugador, se muestra y se guarda. 2.2 Se ejecuta el requisito R4 hacer jugada casa. 3. Si el jugador pide una nueva carta <ol style="list-style-type: none"> 3.1 El sistema reparte una carta a la mano del jugador 3.2 Calcula el valor de la mano del jugador

	3.3 Si el valor de la mano del jugador es mayor a 21 3.3.1 Se ejecuta el requisito R5 finalizar juego. 3.4 Si la mano del jugador es menor a 21 se ejecuta de nuevo el requisito R3
--	---

Pasos	Método	Responsable
Plantarse o pedir carta	decision() -> bool	Jugador
Jugador plantarse	calcular_valor_mano() -> Mano	Mano
Jugador pedir carta	repartir_carta(cartas)	Baraja
Calcular valor mano jugador	calcular_valor_mano() -> bool	Mano

Nombre	R4 – Hacer jugada de la casa
Resumen	La casa hace una jugada automática si su mano es menor a 16 o menor a la mano del jugador
Entradas	Ninguna
Resultado	1. Destapar la carta oculta de la mano de la casa 2. Si la mano de la casa no es blackjack 2.1 Se revisa si la mano de la casa es menor que 16 y menor que la mano del jugador 2.1.1 Se reparte una carta a la mano de la casa 2.1.2 Se calcula el valor

Pasos	Método	Responsable
Destapar carta oculta	destapar_carta(cartas)	Casa
Verificar si es blackjack	es_blackjack() -> bool	Mano
Verificar valor en mano de la casa	valor_mano_casa () -> bool	Mano
Repartir carta a la casa	repartir_carta(cartas) -> Cartas	Baraja

Nombre	R5 – Finalizar juego
Resumen	El sistema debe permitir que la partida termine y determinar ganador o empate
Entradas	Jugador y Casa
Resultado	<ol style="list-style-type: none"> 1. El sistema recibe valores de manos de Jugador y Casa y compara. 2. Si el jugador tiene blackjack <ol style="list-style-type: none"> 2.1 Se anuncia al jugador como ganador. 2.2 la casa le da el doble de lo apostado. 3. Si la casa tiene blackjack <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Se anuncia al jugador como perdedor. 3.2 Se le restan las fichas apostadas. 4. Si jugador y casa tienen el mismo valor de mano <ol style="list-style-type: none"> 4.1 Se anuncia empate 4.2 El jugador recibe lo que apostó.

Pasos	Método	Responsable
Verificar si hay blackjack	es_blackjack(Jugador, Casa) -> bool	Mano
Verificar empate	es_empate(mano.jugador, mano.casa) -> bool	Mano
Recompensar, restar	calcular_fichas(apuesta)	Blackjack

