

Fundamentos de Programación Orientada a Objetos

Universidad del Valle

Gonzalo Andrés Lucio López

Objetivo:

Desarrollar un juego de máquina tragamonedas en Python. El juego debe permitir al jugador insertar monedas para obtener créditos y apostar en diferentes opciones, con premios y alternativas específicas en el tablero.

Requisitos del Juego:

1. Clases y Atributos

- Crear una clase Tragamonedas que contenga los atributos y métodos necesarios para el funcionamiento del juego.

2. Jugador y Créditos:

- El jugador debe insertar monedas en la máquina para obtener créditos. Cada moneda representa un crédito.
- El número máximo de créditos es 999.
- Es necesario tener créditos para jugar.
- El jugador puede apostar hasta 9 créditos por opción.

3. Opciones y Premios:

- Implementar las siguientes opciones con sus respectivos premios y alternativas en el tablero:



Opción	Premio * Crédito	Alternativas en el tablero
Bar/Bar	100	1
Bar	50	1
77	40	1
Estrellas	30	1
Sandía	25	1
Melón	20	2
Campana	15	2
Naranja	10	2
Manzana	5	4
Cereza	2	7

4. Métodos y Lógica de Juego:

- Método para insertar monedas y obtener créditos.
- Método para realizar apuestas y debitar los créditos.
- Método para calcular de forma aleatoria la opción seleccionada, teniendo en cuenta el número de alternativas en el tablero.
- Método para asignar el premio si la opción aleatoria coincide con la apuesta, según la tabla de premios.
- Opción para que el jugador cobre sus créditos ganados o los reinvierta en el juego.

5. Interfaz de Usuario:

- Crear una interfaz simple en la consola que emule la maqueta visual, permitiendo al jugador interactuar con el juego.

Instrucciones:

1. Diseñar y codificar la clase `Tragamonedas` con los atributos y métodos necesarios.
2. Asegurarse de que el juego siga las reglas y requisitos mencionados.

Tiempo para la Actividad:

Dispondrás de **15 horas** para completar esta actividad.

Referencia: https://www.youtube.com/watch?v=H2FKTGs_P58&ab_channel=enojon