

LABORATORIO SEMANA 13

Descripción del problema:

La comisión de casinos de Nevada desea desarrollar una máquina de apuestas más eficiente y mas justa para los jugadores. Para esto se necesita de crear una máquina llamada Coin Machine. La cual presentará al usuario diferentes formas para apostar, dependiendo de la cantidad monetaria para apostar y las probabilidades para poder ganar en cada una de ellas. El usuario deberá analizar y entender las probabilidades de ganar. La máquina ejecutará la apuesta seleccionada dependerá de las combinaciones seleccionadas y está presentará el resultado al usuario. De igual forma se deben realizar ciertas verificaciones al momento de que ingrese el usuario se debe mostrar en pantalla las distintas probabilidades para la apuesta. Al final de el juego se mostrará las ganancias acumuladas tomando en cuenta el impuesto del 40% sobre las ganancias y la información del jugador.

Entradas:

Nombre completo del usuario

Número de identificación del usuario

Fecha de nacimiento del usuario

Nacionalidad del usuario

Cantidad monetaria para apostar

Método de pago

Si desea continuar jugando

Si desea apostar nuevamente sus ganancias

Procesos:

Verificar la fecha de nacimiento del jugador para que sea mayor de 21 años

Presentar al usuario 6 diferentes iconos con los que el usuario jugará para poder ver la probabilidades que tiene para apostar

Generar 4 íconos de forma aleatoria

Calcular el resultado de la apuesta basado en los 4 íconos generados de forma aleatoria

Mostrar las ganancias acumuladas del jugador tomando en cuenta el impuesto del 40% sobre las ganancias

Salidas:

Indicar si el jugador puede o no realizar una apuesta debido a su edad

Resultado de la apuesta

Toda la información personal del jugador

Mostrar las ganancias acumuladas del jugador tomando en cuenta el impuesto del 40% sobre las ganancias