

Nombre:	<b><u>Nota</u></b>
Curso:	

### Cosas permitidas y no permitidas

- El código entregado tiene que compilar sin problemas
- Cada error, falta de implementación, situación no controlada o diseño no apropiado restará de 0,25 a 1 punto dependiendo de la gravedad
- LA NOTA MÍNIMA PARA APROBAR Y HACER MEDIA CON EL OTRO EXAMEN ES DE 3



Tiempo estimado	Dificultad	Tipo de actividad
2,5 horas	Media	Evaluación Nota máxima: 6



Se desea implementar una simulación basada en un juego de dardos. Las reglas son las siguientes:

- Cada jugador tiene un nombre y un id.
- Cada jugador comienza con 100 monedas.
- En cada ronda
  - Cada jugador apuesta monedas, las que él/ella elija, mínimo 5. Si tiene menos de 5 monedas, las apostará todas.
  - Después de que hayan apostado todos, se realiza el lanzamiento por parte de cada uno. 3 tiradas por cada jugador.
  - Cada tirada puede tener una puntuación de 0, 1, 5, 10, 50 y 100 puntos.
  - Se lleva todas las monedas el que saque más puntos en 3 tiradas.
- El juego termina cuando un jugador se ha llevado todas las monedas.
- Hay que simular el hecho de que hay jugadores que son mejores que otros, pero todos tienen que tener la oportunidad de ganar. Esto es, nadie acierta el 100% de las veces, ni nadie falla el 100% de las veces.
- De vez en cuando, un jugador, en sus lanzamientos, tiene una puntuación grandiosa. Si esto ocurre, en la siguiente ronda, los jugadores tiran dos dardos, y él/ella, uno más.

Especificaciones:

- Hay como mínimo las siguientes clases: Jugador, Juego.
- En la clase Juego
  - Se tienen que poder insertar jugadores.
  - Tiene que tener un método llamado ejecutar. **IMPORTANTE**, este método no crea a los jugadores.
- Es el jugador el que lanza los dardos, no el Juego.
- Se ha de implementar siguiendo las filosofías de la programación orientada a objetos
- Utiliza un random para saber lo que va a hacer un jugador