

Nombre:	<b>Nota</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	Baja	Evaluación Nota máxima: 6



---

### Se desea implementar un juego llamado blackjack.

- El Blackjack, también llamado veintiuno, es un juego de cartas (52 cartas =  $4 \cdot (10 + 3 \text{ figuras})$ ).
- Los valores de las cartas son:
  - Desde la carta dos hasta la carta diez, el valor de la carta es su propio número.
  - Las figuras valen diez.
  - Los Ases pueden valer uno u once y será el jugador quien decida el valor.
- En cada partida está la banca y los jugadores.
- Fases del juego:
  - Para empezar
    - En la primera ronda, la banca reparte una carta a cada jugador y a sí misma.
  - En cada ronda
    - Para cada jugador (incluida la banca)
      - Se puede plantar o puede pedir carta.
      - Si pide carta
        - ha de apostar una ficha, la banca también apuesta una ficha
        - Si la suma de sus cartas es más de 21, pierde
  - Finalizando
    - El juego finaliza cuando se acaben todas las cartas, o todos los jugadores (incluida la banca) se hayan plantado o perdido
    - Para cada jugador
      - Si ha perdido o su puntuación es menor que la de la banca, la banca se queda todo el dinero de la apuesta
      - Si su puntuación es igual a la de la banca, cada uno coge su dinero
      - Si gana a la banca, se queda el dinero

#### Especificaciones:

- Hay como mínimo las siguientes clases: juego, jugador, baraja y carta
- 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