



JUGANDO DADOS

Uno de los juegos favoritos de dados es el “Boogie”. En esta modalidad el jugador apuesta a que en el lanzamiento de dos dados logra obtener cierta cantidad de puntos (entre 2 y 12). Si el jugador acierta, gana el mismo monto que apuesta sino debe pagar el monto apostado.

Con la finalidad de ayudar a los jugadores a evaluar su desempeño y determinar el monto que debe cobrar o pagar al finalizar una ronda de juego, se propone el desarrollo de un programa que permita procesar un archivo que contiene los resultados obtenidos por un jugador

determinado. Una ronda de juego consta de varios lanzamientos.

El archivo denominado “RONDA.TXT” tiene en cada línea los datos de cada lanzamiento: los puntos obtenidos en el primer dado (un valor entre 1 y 6), los puntos obtenidos en el segundo dado (un valor entre 1 y 6), los puntos que el jugador espera alcanzar (un valor entre 2 y 12), el monto de la apuesta.

	<u>Puntos</u> <u>(1er.</u> <u>Dado)</u>	<u>Puntos</u> <u>(2do</u> <u>Dado)</u>	<u>Puntos que</u> <u>el jugador</u> <u>espera</u> <u>alcanzar</u>	<u>Monto de la</u> <u>apuesta (US\$)</u>	
RONDA.TXT →	1	5	10	100	← Perdió
	3	4	7	150	← Ganó
	5	6	8	150	← Perdió
	4	6	10	150	← Ganó
	4	5	7	200	← Perdió
	MATRIZ			VECTOR	

Se requiere el desarrollo de los siguientes subprogramas:

Subprograma que lea los datos del archivo y genere dos arreglos, una matriz con los puntos obtenidos en cada dado y los puntos que se esperan alcanzar, y un vector con el monto de la apuesta correspondiente a cada lanzamiento. (4 puntos)

Subprograma que genere un vector con el monto perdido o ganado en cada lanzamiento. Si ganó el monto aparece positivo, si perdió el monto aparece negativo. (4 puntos)

Subprograma que muestre la matriz con los puntos obtenidos en cada dado y los puntos que se esperan alcanzar, y el vector con el monto perdido o ganado en cada lanzamiento (generado en el subprograma anterior). El vector debe mostrarse al lado de la matriz. (4 puntos)

Ejecución exitosa de todos los requerimientos: 8 puntos.