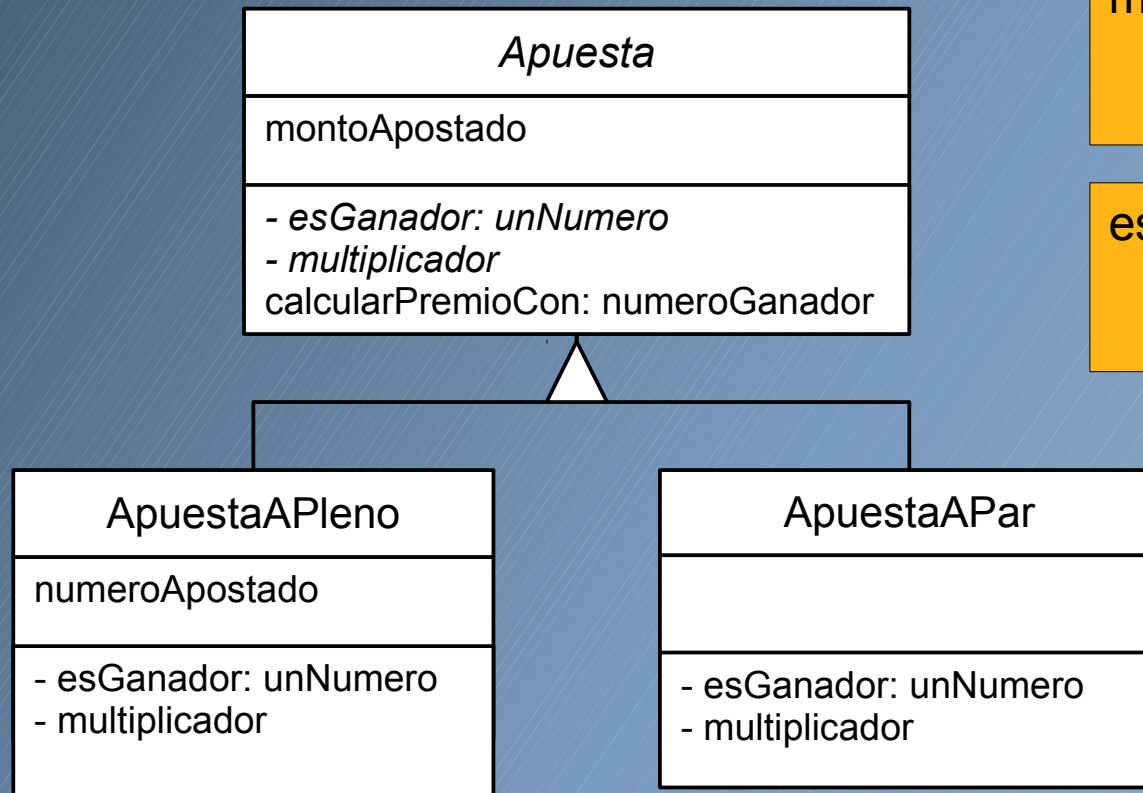


Laboratorio de Computación III

Clase XIV

Andrés Fortier

Diagrama de clases



calcularPremioCon: numeroGanador

```
^(self esGanador: numeroGanador)
  ifTrue:[montoApostado * self multiplicador]
  ifFalse: [0]
```

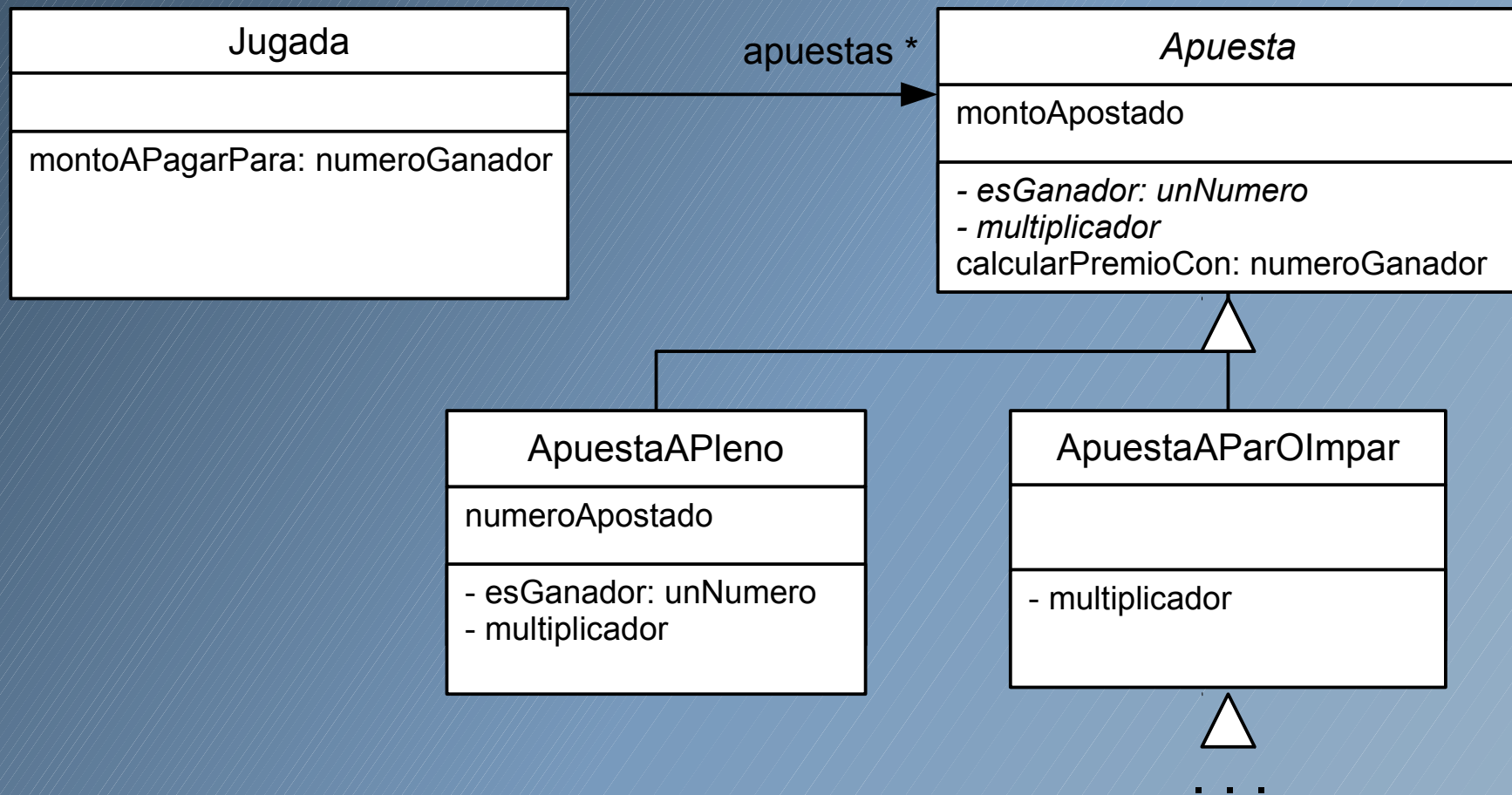
multiplicador

^self subclassResponsibility

esGanador: unNumero

^self subclassResponsibility

Diagramas de clases



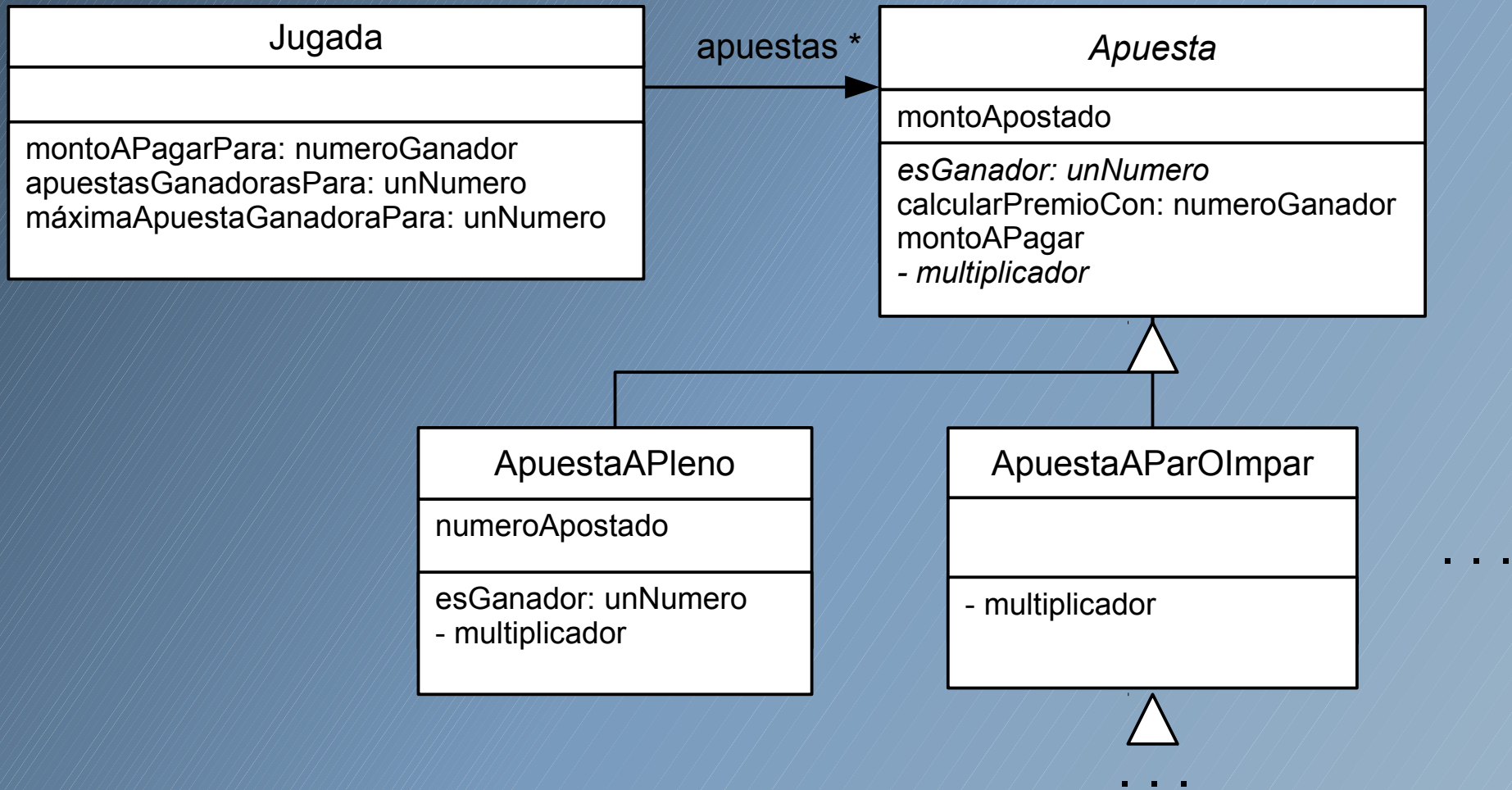
montoAPagarPara: numeroGanador

$\wedge(\text{apuestas collect: [:apuesta | apuesta calcularPremioCon: numeroGanador]}) \text{ sum.}$

Extender ruleta on-line

- Extender Jugada
 - #apuestasGanadorasPara: unNumero.
 - #máximaApuestaGanadoraPara: unNumero.

Diagramas de clases



Extender ruleta on-line

- Agregar historial de jugadas del casino
 - Obtener la máxima apuesta ganadora históricamente.

Diagramas de clases

