



# MÁQUINA TRAGAMONEDAS

GALINDO ARIADNA

PIMENTEL BRUNO

# TABLA DE CONTENIDO

- 1.2 OBJETIVOS:
- 1.3 Modelo que representa el problema:
- 1.5 Visualización de resultados de simulación:
- 1.6 Conclusiones:
- 1.7 Referencias:

## 1.2 OBJETIVOS:

- **GENERAL**

1. Utilizar numeros *pseudoaleatorios* para crear un juego de casino.

- **ESPECIFICOS**

1. Demostrar la aplicación de los numeros pseudoaleatorios en la vida real.
2. Simular un juego común en los casino.
3. Generar una interacción entre usuario-máquina.



## 1.3 MODELO QUE REPRESENTA EL PROBLEMA:



- Las máquinas tragamonedas son máquinas que a cambio de una cantidad de dinero apostado dan un tiempo de juego y eventualmente un premio en efectivo. Son uno de los juegos electrónicos para ganar dinero, más conocidos y más utilizados desde mediados del siglo pasado.

# ESTAS MÁQUINAS PUEDEN SER DE DOS TIPOS:

- **Programadas:** en estas máquinas el premio depende de un programa interno en la máquina, de tal forma que al cabo de una secuencia de jugadas la máquina ha de devolver una cantidad determinada de lo que se ha metido en ella.
- **De azar:** en estas máquinas los premios dependen exclusivamente del azar. Para conocer el porcentaje de pago de estas máquinas hay que acudir a la estadística y la probabilidad. Sólo se suelen encontrar en salones de juego de los casinos.



## 1.5 VISUALIZACIÓN DE RESULTADOS DE SIMULACIÓN:

Bienvenido a la máquina tragamonedas  
Comenzarás con \$ 50 pesos. Se te preguntará si quieres jugar.  
Responda con sí / no. también puedes usar y / n  
No hay sensibilidad de mayúsculas, escríbela como quieras!  
Para ganar debes obtener una de las siguientes combinaciones:

BAR	BAR	BAR	pays	\$250
BELL	BELL	BELL/BAR	pays	\$20
PLUM	PLUM	PLUM/BAR	pays	\$14
ORANGE	ORANGE	ORANGE/BAR	pays	\$10
CHERRY	CHERRY	CHERRY	pays	\$7
CHERRY	CHERRY	-	pays	\$5
CHERRY	-	-	pays	\$2
7	7	7	pays	The Jackpot!

## 1.6 CONCLUSIONES:

- Como pudimos observar, los números pseudoaleatorios tienen muchas funciones en la vida real y son muy utilizados en los juegos de azar.
- Las máquinas tragamonedas de los casinos utilizan programas más avanzados para realizar un procedimiento similar.
- Logramos generar una interacción entre el usuario y la máquina para poder lograr los juegos.



## 1.7 REFERENCIAS:

- <http://www.notiserver.com/3086--Que-son-las-Maquinas-Tragamonedas-y-como-ganar-dinero-en-ellas->
- [https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A1quinas\\_tragamonedas](https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%A1quinas_tragamonedas)
- <http://www.mejorcasino.org/guia/rng/>