

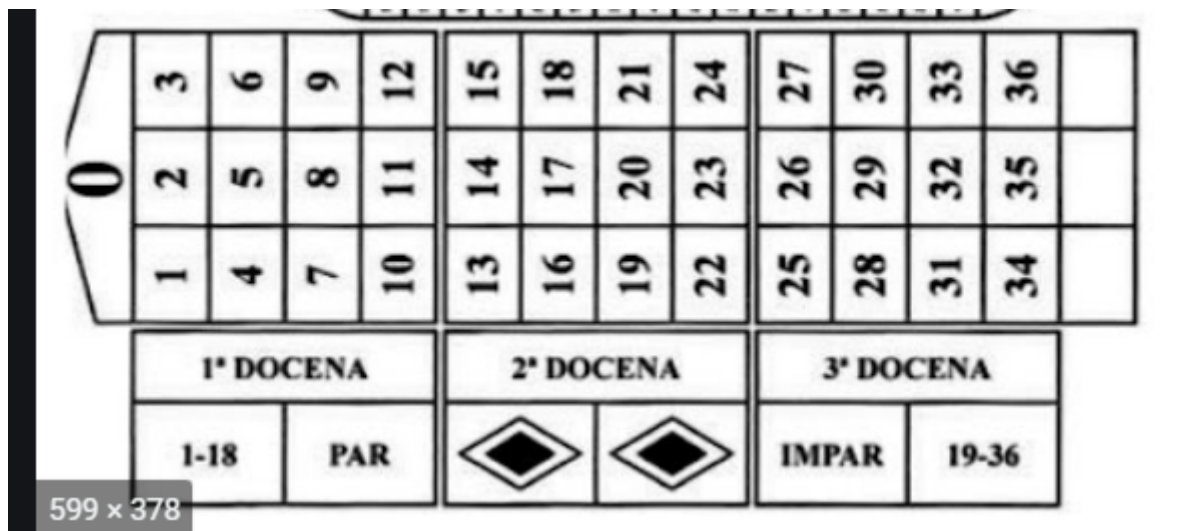


Programación multimedia y dispositivos móviles		21/02/2023
2º DA2D1E	2ª EVALUACIÓN	 
NOMBRE		

## Cómo jugar a la ruleta

En cada partida **el crupier lanza una bola sobre la ruleta en movimiento**, después de que la bola gire varias vueltas **caerá sobre una de las casillas de la ruleta**. **El objetivo del juego es predecir en qué casilla caerá la bola.**

**El crupier anuncia el inicio de una nueva partida diciendo “hagan juego”**, en ese momento las apuestas para la siguiente partida quedan abiertas, **los jugadores podrán realizar sus apuestas sobre el tapete hasta que el crupier cierre las apuestas diciendo “no va más”**. Después de cerrar las apuestas, **el crupier lanzará la bola**, cuando la bola se detenga en alguna de las casillas, **el crupier anunciará el número ganador** y las apuestas ganadoras, seguidamente **procederá a retirar las apuestas perdedoras y a pagar las apuestas ganadoras**.



0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36
1	2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35
4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34		
1ª DOCEANA				2ª DOCEANA				3ª DOCEANA				
1-18		PAR		19-36		IMPAR						

Apuesta (Radio buttons)	Se juega a	Premio (ganas x por cada x apostado)	Opciones Spinner
Docena	Se trata de apostar en qué docena estará el número ganador. El tapete se divide en 3 docenas, cada una de ellas abarca 12 números, por tanto al apostar por una docena se juega a 12 números.	2 x 1	1ª docena 2ª docena 3ª docena
Par/Impar	Se trata de apostar si el número que salga es par o impar estará el número ganador. OJO: el 0 no se considera ni par, ni impar.	2 x 1	Par Impar

El juego tendrá los siguientes controles:

- ★ Nuevo jugador: habrá un botón de nuevo jugador. Habrá un campo de texto con el saldo del jugador, que es 0 al iniciar la pantalla, se pone a 100€ cuando se clickea el botón de nuevo jugador y que se actualiza con el resultado de las apuestas en la ruleta.
  - **0,5 puntos<sup>1</sup>** la funcionalidad del botón de nuevo jugador
- ★ Habrá campo de texto editable en el jugador debe introducir su apuesta. En euros sin decimales.
  - **0,5 puntos<sup>1</sup>** que el jugador pueda introducir un número.
  - **0,25 puntos<sup>4</sup>** que sólo se puedan introducir números
  - **0,25 puntos<sup>4</sup>** que no tenga decimales y que además se valide (no tiene porque ser en este control, vale que sea antes de lanzar la bolita) que el importe de la apuesta es menor que el saldo que tiene el jugador.
- ★ Habrá un grupo de radio botones (se puede hacer con un spinner o con un botón segmentado) que contendrá las 2 opciones sobre las que se puede apostar (par/impar o docena)
  - **0,5 puntos<sup>1</sup>** tener este control y que no se puedan elegir las 2 opciones a la vez.
- ★ Habrá un spinner, desplegable, que se cargará con las opciones para la apuesta y que depende de lo que el usuario haya clickeado en el radio botón anterior (ver tabla).

- **0,5 puntos<sup>1</sup>** tener en este spinner cargada al menos 1 forma de apuesta para que se pueda apostar por lo menos a 1 opción.
- **0,5 puntos<sup>2</sup>** que este spinner tenga todas las opciones asociadas a cada tipo de apuesta.
- ★ Habrá un botón de “No va más”. Acciones que pasarán al clicar este botón.
  - **0,5 puntos<sup>4</sup>** Se validará que hay una opción de juego seleccionada (Par/Impar o Docena) y que haya una opción del spinner también seleccionada.
  - Saldrá un mensaje toast personalizado con con la imagen de la ruleta que está subido en el aula virtual en la tarea del examen (**0,5 puntos<sup>4</sup>**). El mensaje conviene que sea el de tiempo largo y que tapé el texto donde saldrá el número.
  - Habrá un campo de texto al lado en el que sacará un número random que debe estar entre el 0 y el 36. (**0,5 puntos<sup>1</sup>**)
  - Se calculará el resultado de la jugada.
    - (**1 punto<sup>1</sup>** que se haga el cálculo de uno de los tipos de apuesta)
    - (**0,5 puntos<sup>2</sup>** que se haga el cálculo del segundo de los tipos de apuesta)
  - Se actualizará el saldo del jugador (**0,5 puntos<sup>3</sup>**)
  - Se calculará si el juego ha llegado a su fin o si el jugador está ganado mucho dinero (**1 punto<sup>3</sup>**):
    - El saldo del jugador es 0 o menor que 0: el juego ha llegado a su fin, se le muestra al jugador una imagen de su perdida (Bancarrota.jpg)
    - El saldo del jugador supera los 200€: se muestra al jugador una imagen recogiendo dinero (Ganando.jpg)
  - Se le preguntará al jugador si desea seguir jugando (posibles respuestas SI/NO u OK/CANCEL). Si continúa jugando no cambia nada. Si no sigue jugando, salimos de la aplicación) (**0,5 punto<sup>3</sup>**).

Presentación, personalización de temas y/o estilos, y funcionamiento general de la pantalla: **2 puntos<sup>4</sup>**

Los botones no explotan, la presentación es correcta y cada control es visible y está en una posición “adecuada” a su objetivo,...

1. Poder jugar 1 vez pudiendo apostar por una de las 2 formas de apuesta - 3,5 puntos
2. Poder jugar 1 vez pudiendo apostar por las 2 formas de apuesta - 1 puntos
3. Dar continuidad al juego - 2 puntos
4. Opciones de presentación y controles o validaciones - 3,5 puntos

