

- (30 puntos) Análisis:

o (5 puntos) Se listan correctamente todos los requisitos funcionales del sistema a desarrollar, punto por punto.

- Crear dos dados
- Mostrar el valor de la cara de los dos dados
- Mostrar la suma de los dos valores
- Reiniciar el puntaje de los dados si salen 1
- Si en su ronda un jugador llega a 20 pasar de ronda
- Preguntarle al jugador si desea tirar los dados otra vez
- Mostrar la puntuación que llevan en cada ronda
- Mostrar el jugador que gana

o (5 puntos) Se describe el propósito de cada una de las clases identificadas. La descripción es lógica y coherente con lo que hace la clase en el sistema que modela y resuelve el problema presentado.

- Clase dados: asigna el valor de la cada cara de los dados y da el valor de las dos caras cada vez que se necesita saber el valor.
- Clase main: donde se correrá el programa principal con las opciones que este necesita.

o (10 puntos) Se describe el propósito de cada atributo de cada clase. La descripción es suficiente para comprender la razón de la creación del atributo y su importancia como propiedad de las instancias (o clase).

- Dado:
 - Atributo 1 = valor de la cara del dado 1
 - Atributo 2 = valor de la cara del dado 2

o (10 puntos) Se describe el propósito de la creación de cada método de cada clase. La descripción es suficiente para comprender qué acciones realizará cada método, qué información requerirá para funcionar y qué resultados producirá.

- Método obtener valorcara1: Sirve para obtener el valor que tiene la cara del dado número uno
- Método obtener valorcara2: Sirve para obtener el valor que tiene la cara del dado número dos

- Dar valor a la cara 1: asigna un valor al azar a la cara del dado numero 1
- Dar valor a la cara 2: asigna un valor al azar a la cara del dado numero 2