

Prog. Orientada a Objetos

Carrera Programador full-stack

*Trabajo Practico GRUPAL EVALUATORIO
Modulo Programacion Orientada a Objetos*

Casino

Generar un programa en el cual se puedan realizar apuestas dentro de un casino.

Requerimientos

- Tiene un juego tragamonedas que tiene distintas variantes siempre cumpliendo la misma funcionalidad, que dependen de la tematica y del valor minimo de apuesta. Deberan hacer 2 variantes (herencia).
- Ademas debe tener un minimo de 2 juegos elegidos por ustedes, cada uno con los valores de apuesta y forma de jugar.

Requerimientos

- El programa debera proveer funcionalidades para elegir un juego y realizar una apuesta, obteniendo el resultado de la misma (gano X plata o perdio).
- Incoporar en el trabajo practico una clase abstracta, una interfaz y un patron de diseño.
- Guardar informacion del saldo acumulado en un txt

Requerimientos

- Generar el UML (diagrama de clases) correspondiente al programa que van a desarrollar
- Pueden agregar todo lo que consideren necesario para el correcto funcionamiento del programa, siempre que se cumplan los requerimientos mínimos exigidos.
- Se debe realizar en un Proyecto NPM Nuevo

Requerimientos

- Grupos de 4 integrantes como máximo
- Incorporar excel con pruebas funcionales
- Fecha limite de entrega: **6 de Diciembre 2024**
- Modo de entrega: el trabajo debe ser subido a un repositorio nuevo en github (un repositorio por equipo).