

## ***Trabajo Practico final POO (Programación Orientada a Objetos)***

### **Integrantes:**

Dario Cabrera.

Matias Moraschetti.

Ibarra Pedro M.

### **Proyecto casino.**

## Casino

El programa casino te da la Bienvenida, te muestra un menú, te deja seleccionar una opción deseada, te permite acceder a un convertidor de pesos a créditos. La opción juegos, tiene un submenú de todos los juegos, se elige la opción que desea ejecutar, ya sea un juego al que desea jugar o puede retirarse sin jugar...

## Clases

❖ **Casino** – es la clase principal.

Está compuesta por:

- ✓ 5 atributos. (todos de tipo privados).
- ✓ 13 métodos. (2 privados y 11 públicos)

❖ **Cliente** – esta clase está conectada a la *clase casino* por agregación.

Está compuesta por:

- ✓ 2 atributos. (todos de tipo privados)
- ✓ 1 constructor. (publico)
- ✓ 4 métodos. (todos de tipo público)

❖ **Tragamonedas** – esta clase está vinculada a la *clase casino* mediante composición.

Está compuesta por:

- ✓ 3 atributos (de tipo protected)
- ✓ 1 constructor (publico)
- ✓ 5 metodos (2 publicos, 3 protected)

➤ Sus clases hijas están vinculadas mediante herencia, y también se aplica polimorfismo

### **Clase hijo *TragamonedaSummer***

- ✓ 1 atributo (*privado*)
- ✓ 1 constructor (publico)
- ✓ 5 metodos (3 protected, 4 publicos, 4 privado)

### ***Clase hijo TragamonedaWinter***

- ✓ 1 atributo (privado)
- ✓ 1 constructor (publico)
- ✓ 5 metodos (1 protected, 3 publicos, 5 privado)

❖ **Juego** – esta clase esta vinculadas a la *clase casino* mediante composición.

Está compuesta por:

- ✓ 8 atributos (tipo protected)
- ✓ 1 constructor (publico)
- ✓ 14 metodos (3 protected, 2 privados, 9 publicos)

➤ Sus clases hijas están vinculadas mediante herencia, y también se aplica polimorfismo

### ***Clase hijo Crap***

- ✓ 1 atributos (privado)
- ✓ 1 constructor (publico)
- ✓ 14 metodos (5 privados, 9 publicos)

### ***Clase hijo Ruleta***

- ✓ 1 atributos (privado)
- ✓ 1 constructor (publico)
- ✓ 14 metodos (4 privados, 15 publicos)