



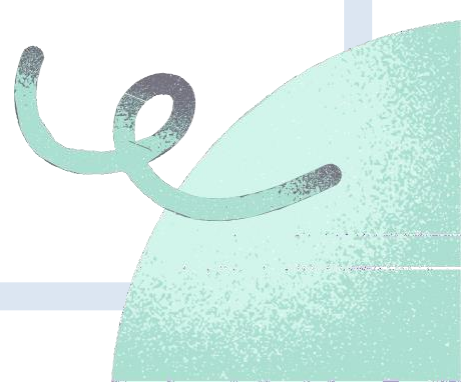
DOCUMENTACIÓN DEL PROYECTO

Monica Larissa Solano Garcia AL05078556

Aranza Gonzáles Mérida AL05074033

Sergio Andrés Avedaño Clavijo AL07092161

Diego Ronaldo Sánchez Pichardo AL050077303



PROBLEMÁTICA

Las cartas Pokémon se obtienen principalmente a través de la compra de sobres, los cuales contienen una selección aleatoria de cartas. Esta naturaleza aleatoria hace que para los coleccionistas sea un desafío completar sus colecciones o adquirir cartas específicas de su interés.

Según cálculos estadísticos, la probabilidad de obtener al menos una carta repetida dentro de un solo sobre de 10 cartas es del 15.05%. Para quienes recién inician su colección, es menos probable que encuentren cartas duplicadas, pero a medida que su colección crece, la posibilidad de obtener cartas repetidas aumenta significativamente.

Además, las cartas de mayor rareza tienen una probabilidad considerablemente baja de aparecer en los sobres, lo que dificulta aún más su obtención. Dado que estas cartas suelen ser las más buscadas por los coleccionistas, conseguirlas mediante sobres resulta costoso y poco eficiente.

Existen alternativas para adquirir cartas específicas, como el intercambio entre coleccionistas o la compra directa en el mercado secundario. Sin embargo, estas opciones pueden presentar inconvenientes: los intercambios pueden ser tediosos y la compra de cartas individuales suele implicar precios elevados debido a la especulación de los revendedores.

OBJETIVO

Para facilitar el acceso a las cartas deseadas y ofrecer una solución más accesible para los coleccionistas, se ha desarrollado una máquina expendedora de cartas Pokémon. Este sistema permite a los usuarios seleccionar la carta que desean adquirir a un precio significativamente menor en comparación con el mercado secundario, brindando así una alternativa más justa y eficiente para completar sus colecciones.

EXPLICACIÓN DEL PROYECTO

Nuestro proyecto consiste en una máquina expendedora de cartas Pokémon, la cual contará con un stock preestablecido de cartas, cada una identificada con atributos específicos, incluido su tipo, nombre y habilidad. Para facilitar su búsqueda, cada carta estará asociada a un código único que el usuario deberá ingresar para realizar la compra.

Adicionalmente, el sistema ofrecerá la opción de visualizar los atributos de la carta antes de proceder con la adquisición. Una vez seleccionada, se mostrará el precio y los métodos de pago disponibles. Tras completar la transacción, la máquina entregará la carta al usuario y retornará al menú principal.

Cabe destacar que, una vez comprada, la carta será retirada del stock. Por ejemplo, si inicialmente había cinco unidades disponibles, tras la compra quedarán cuatro.