

Trabajo final de Programación Orientada a Objetos (POO)



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

Debe tener un juego tragamonedas, con distintas variantes, siempre cumpliendo la misma funcionalidad, que dependen de la temática y del valor mínimo de la apuesta.

Deberán hacer dos variantes (Herencia)

Además, debe tener otros dos juegos como mínimo, elegidos por ustedes, cada uno con los valores de apuesta y la probabilidad de ganar.

El programa deberá proveer funcionalidades para elegir un juego y realizar apuestas, obteniendo el resultado de la misma (gano x plata o perdió)

Incorporar en el trabajo practico, una clase abstracta o una interfaz (o ambas, a elección del grupo)

Profesores:

Marcelo Bettini

Braian Aued

Alumnos:

Javier Reyes

Mariano Escobar

Mario Patronelli

Facundo Alvarez Torriglia

Casino Virtual

Este proyecto esta orientado a darle a un jugador la experiencia única de poder interactuar de manera virtual con distintos juegos de un casino, tales como Tragamonedas, Poker y Ruleta.

Reglas generales de todos los juegos: Para poder jugar usted debe ingresar una apuesta, una vez acreditado el dinero podrá apostar todo o la totalidad del mismo o una parte de este, si gana se le acreditará automáticamente el monto correspondiente, en el caso que pierda, se le restará de acuerdo el resultado obtenido.

Tragamonedas Clásico: Es un juego de tres líneas o carretes, donde el jugador debe acertar hasta 3 símbolos iguales.

Probabilidades:

0 símbolos iguales: pierde la apuesta.

2 símbolos iguales: salva la apuesta.

3 símbolos iguales: gana la apuesta x 3.

Tragamonedas Multilínea: Es un juego de cinco líneas o carretes, donde el jugador debe acertar hasta 5 símbolos iguales

Probabilidades:

Si el símbolo repetido es 🍷 obtienes 200 x cada 🍷

Si el símbolo repetido es 🍷 obtienes 100 x cada 🍷

Si el símbolo repetido es 🍷 obtienes 300 x cada 🍷

Si el símbolo repetido es 🍷 obtienes 200 x cada 🍷

Si el símbolo repetido es 🍷 obtienes 100 x cada 🍷

Poker: El jugador y la banca reciben cartas, no hay empates, si el jugador gana aumenta su dinero y si pierde se le resta, la apuesta mínima consta de \$50 créditos.

Probabilidades: 0.7 la Banca y 0.5 el jugador.

Ruleta: Este juego tiene la particularidad de que el usuario, recibirá un número de la ruleta al azar, hasta que la casa haga girar la bola. En cada giro se apuestan \$100 créditos. Si el jugador gana aumenta su dinero y si pierde se le resta.

Probabilidades: Sus probabilidades de ganar son 1 en 37.