

Practica Programación orientada a objetos.

Realice un juego de tragamonedas el cual permita apostar y luego de una apuesta, permita jugar. Si el usuario gana recupera el doble de lo apostado y si no pierde lo apostado.

El juego tendrá diferentes niveles que dependerán de la cantidad de elementos que aparecen en el visor.

Y luego de jugar se podrá guardar el score :

