|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | r-1 Registe jugador |
| resumen | Registrar usuario |
| Entradas | Nombre de Jugador |
| Resuelto | 1. El sistema muestra el nombre de usuario 2. El sistema da 100 fichas al usuario 3. Muestra la opción de iniciar |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pasos | Método | Responsable |
| Registrar jugador | Ingresar usuario de jugador | Blackjack |
| Crear el usuario | \_\_init\_\_(usuario,fichas) | jugador |

|  |  |
| --- | --- |
| nombre | r-2 Iniciar juego |
| resumen | Inicia el juego repartiendo cartas a la casa y jugador |
| entradas | Cantidad de fichas a apostar |
| resultado | 1. El sistemas recibe la apuesta de la casa y de cada uno de los jugadores. 2. El sistema reparte dos cartas destapadas al jugador 3. El sistema reparte dos cartas a la casa, una destapada y la otra tapada 4. El sistema verifica si la mano del jugador es blackjack 5. Si tiene blackjack, se ejecuta el requisito R5 Finalizar juego 6. Si no tiene blackjack, se ejecuta el requisito R3 Hacer jugada jugador |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Pasos | metodo | respuesta |
| Iniciar | Iniciar apuesta | Blackjack |
| Revolver baraja | Revolver() | Baraja |
| Repartir cartas | Repartir\_carta(tapada)-> carta | Baraja |
| Iniciar mano | Inicializar\_mano(cartas) | Jugador,casa |
| Ver si la mano es blackjack | Inicializar\_mano(cartas) | mano |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | r-3 Hacer jugada |
| Resumen | Ofrece al jugador plantase o pedir otra carta |
| Entradas | Decision de (pedir carta o plantase) |
| Resultado | 1. El sistema muestra al usuario la opción de plantarse o pedir otra carta  2. Si el usuario decide plantarse:  2.1 Se calcula el valor de la mano del jugador, se muestra y se guarda.  2.2 Se ejecuta el requisito R4 hacer jugada casa.  3. Si el jugador pide una nueva carta  3.1 El sistema reparte una carta a la mano del jugador  3.2 Calcula el valor de la mano del jugador  3.3 Si el valor de la mano del jugador es mayor a 21 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| pasos | metodo | Responsable |
| Plantase o pedir | decision() -> bool | Jugar |
| Jugador plantase | calcular\_valor\_mano() -> int | Mano |
| Jugador pedir carta | repartir\_carta\_jugador(cartas)  -> Carta | baraja |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | r-4 Hacer jugada de la casa |
| Resumen | La casa hace una jugada automática si su mano es menor a 16 o menor a la mano del jugador |
| Entradas | ninguna |
| resultado | 1. Destapar la carta oculta de la mano de la casa  2. Si la mano de la casa no es blackjack  2.1 Se revisa si la mano de la casa es menor que 16 y menor que la mano del jugador  2.1.1 Se reparte una carta a la mano de la casa  2.1.2 Se calcula el valor |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| pasos | metodo | Reponsable |
| Destapar oculta | destapar\_carta(cartas) | Casa |
| Verificar si es blackjack | es\_blackjack() -> bool | Mano |
| Verificar valor en mano | valor\_mano\_casa () -> bool | Mano |
| Repartir carta a mano | repartir\_carta\_casa(cartas) -> Cartas | baraja |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre | R5 Finalizar partida |
| Resumen | Sistema hace que termine la partida |
| Entradas | Jugador y casa |
| resultado | 1. El sistema recibe valores de manos de Jugador y Casa y compara.  2. Si el jugador tiene blackjack  2.1 Se anuncia al jugador como ganador.  2.2 la casa le da el doble de lo apostado.  3. Si la casa tiene blackjack  3.1 Se anuncia al jugador como perdedor.  3.2 Se le restan las fichas apostadas.  4. Si jugador y casa tienen el mismo valor de mano  4.1 Se anuncia empate  4.2 El jugador recibe lo que apostó. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| pasos | metodo | responsable |
| Verificar blackjack | es\_blackjack(Jugador, Casa) -> bool | Blackjack |
| Verificar empate | es\_empate(mano) -> bool | Mano |
| recompensar | calcular\_fichas(apuesta) | blackjack |

