

Fecha de entrega: 5 de diciembre de 2022

En una casa de juego se puede optar entre juegos de dados y el piedra papel o tijeras (pipati)

El sistema debería tener un menú dinámico:

[1] Piedra Papel o tijeras

[2] Dados

[3] Estadísticas

[0] Salir

Piedra Papel o tijeras

Se puede jugar en 3 modos:

[1] Ruedas libres

(Se juegan ruedas hasta que se decida no jugar más, el resultado final de la partida será la suma de quien gano cada rueda, Ejemplo se jugaron 22 ruedas vos ganaste 12, la Pc 6 y 4 empates el resultado final fue: Vos 12 Pc 6)

[2] El que gana 5 ruedas, se termina cuando uno de los dos llegue a 5 victorias, un ejemplo de resultado final seria:

Vos 3 Pc 5

[3] Ruedas fijas, por ejemplo se juegan 6 ruedas y si vos ganaste 1 pc 1 y hubo 4 empates el resultado final de la partida será Vos 1 Pc 1

- El resultado de la partida (Vos x Pc x) Se guardará en un archivo para mantener el histórico.

Dados

Se tiran 5 dados por ronda.

Puntuación

- Los 5 dados iguales suma 20 puntos
- 4 dados iguales suma 12 puntos
- 3 dados iguales y un par suma 9 puntos
- 3 dados iguales suma 6 puntos
- 2 pares de dados iguales suma 5 puntos
- 1 par de dados iguales suma 2 puntos

Se jugarán 3 rondas.

Al finalizar las 3 rondas se suman los puntajes y ese es el resultado final de la partida, ese resultado se deberá guardar en otro archivo.

Estadísticas

Usar la creatividad y mostrar diversas estadísticas de los archivos, por ejemplo número de victorias en los dados, en el pipati, partidas jugadas en total, etc...