

CARRERA PROGRAMACIÓN FULL-STACK

TRABAJO GRUPAL EVALUATORIO MÓDULO POO

Participantes: Germán Ceballos - Carlos Oyomek



Introducción

El trabajo consiste en generar un programa en el cual se puedan realizar apuestas dentro de un casino .

Para ello desarrollamos 4 juego: Dos Máquinas Tragamonedas, Un Juego de Dados y para finalizar un Juego de Blackjack.

Descripción

Se realizaron Dos Máquinas Tragamonedas: Una de las cuales es una simple con tres rodillos o slots sin premio Mayor o Pozo . La segunda es una Máquina Tragamonedas heredada de la anterior la cual permite tener 5 rodillos o slots y con Premio Mayor.

Juego de Dados: Este juego consta de tener dos chances para sumar con los dados la suma de 7 u 11

Juego de Blackjack: El Black Jack es uno de los juegos más populares del Casino. El objetivo es simple: ganarle al Croupier obteniendo el puntaje más cercano a 21.

Se adjuntas diagramas de clases .

Diagrama de Clases - Casino

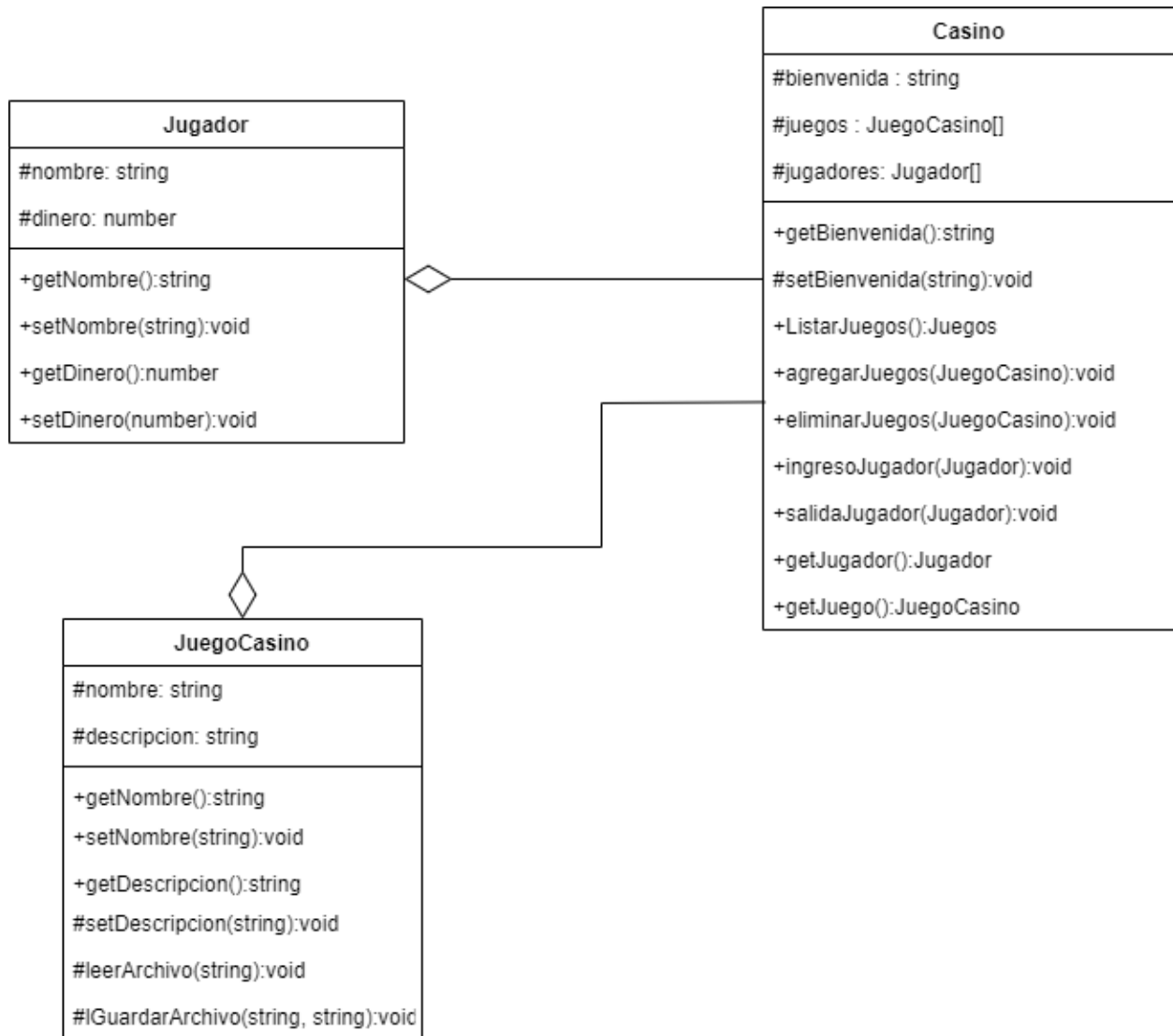


Diagrama de Clases - Tragamonedas

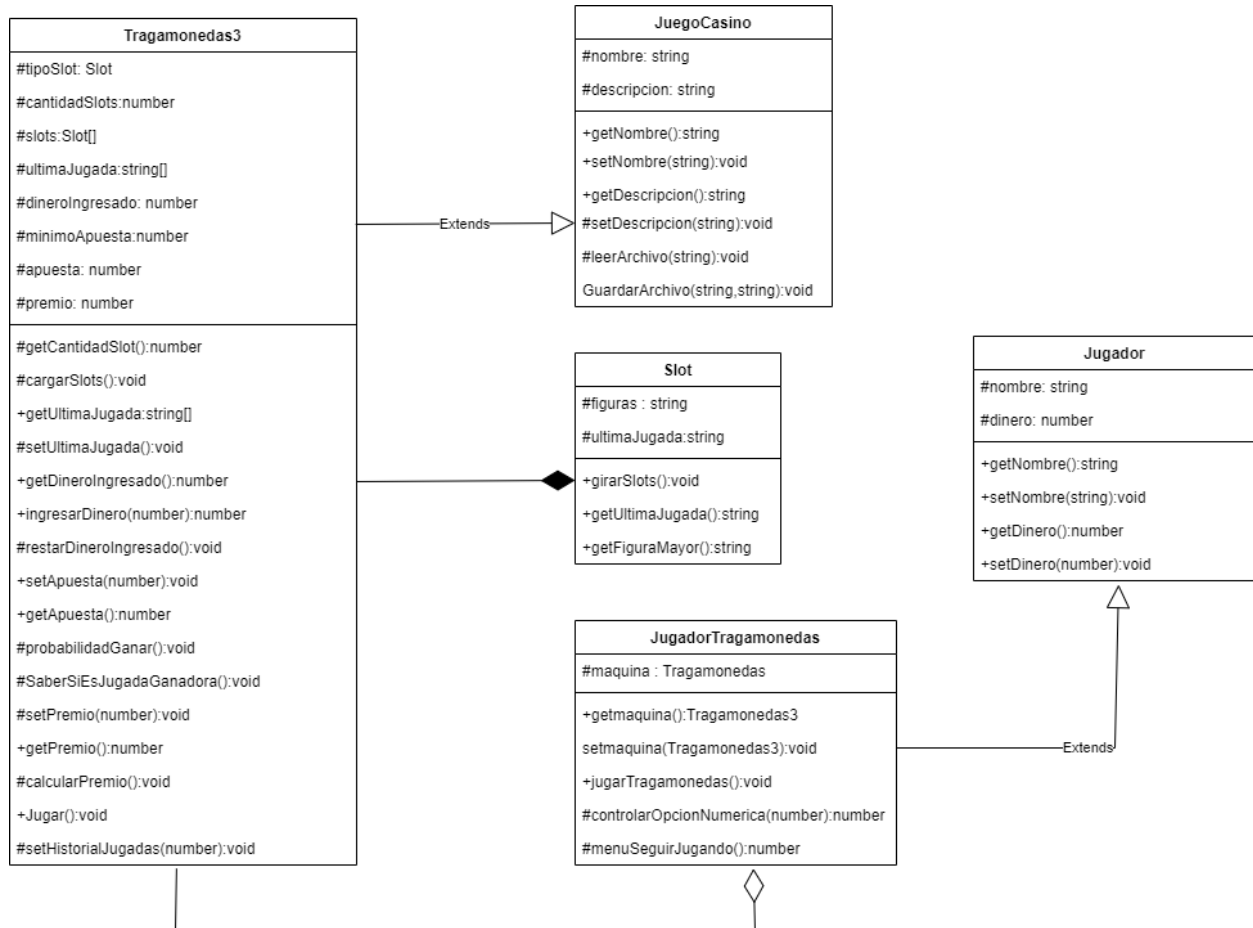


Diagrama de Clases - Tragamonedas - Herencia

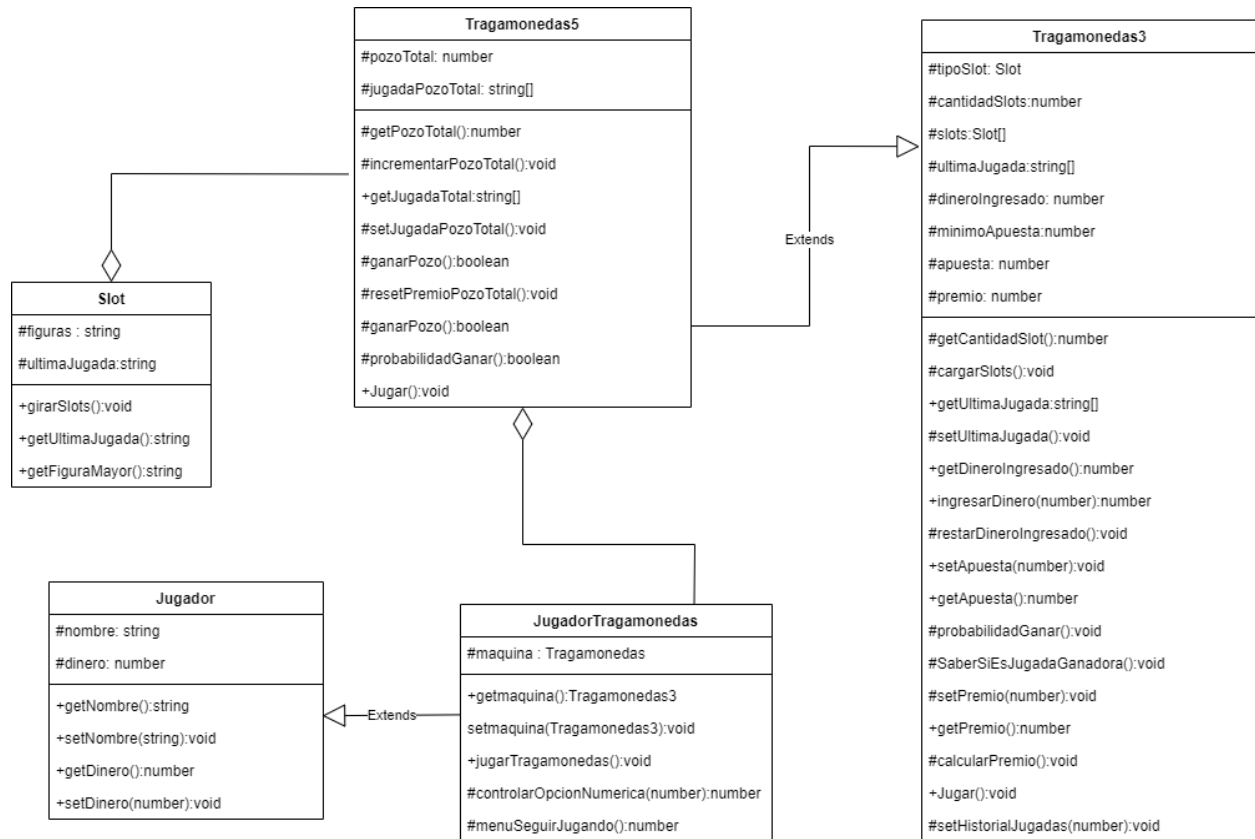


Diagrama de Clases - Black-Jack

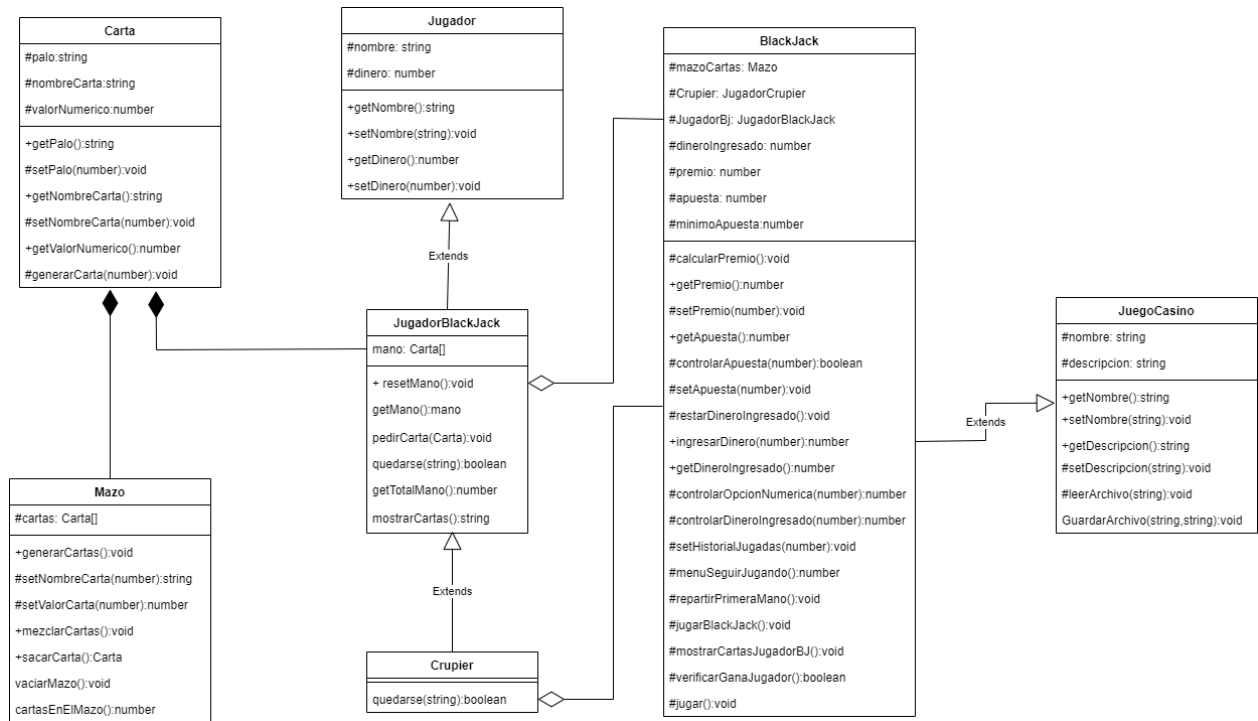


Diagrama de Clases - Datos

