



GENERANDO
MOMENTOS

Sergio Sanchez, Emiliano Gonzales, Javier Chavarria



Menú Principal

1 - Al ingresar al programa, el programa imprimirá un mensaje de bienvenida al casino al usuario.

```
===== CASINO HARD ROCK =====
```

```
Te damos la bienvenida a nuestro casino virtual, esperamos  
que tu tiempo de juego sea agradable y puedas divertirte  
en nuestro casino.
```

```
Nuestro casino cuenta con 3 juegos:
```

```
1-BLACK JACK  
2-RULETA ROCK  
3-TRAGAMONEDAS TRIPLE DIAMANTE  
4-TRAGAMONEDAS ZEUS
```

```
te deseamos que tengas mucha suerte y a jugar !!!!
```

```
-----  
We welcome you to our virtual casino, we hope  
May your game time be enjoyable and you can have fun  
in our casino.
```

```
Our casino has 3 games:
```

```
1-BLACK JACK  
2-ROULETTE ROCK  
3-SLOTS TRIPLE DIAMOND  
4-SLOTS ZEUS
```

```
We wish you good luck and play!!!!
```

```
=====
```

```
presione ENTRER para ingresar
```



2 - Se solicitará al usuario que ingrese su "nombre" e indique el monto de dinero (efectivo) que tendrá dentro del juego.

```
=====
                        Casino HardRock
=====
Ingrese su nombre por favor : usuario
Ingrese el dinero del jugador: 1500 [ ]
```

3 - El programa le mostrará la tabla de conversión de pesos a créditos, y posteriormente solicitará al usuario que indique la cantidad de "dinero" a cambiar por "créditos".

```
=====
                        Casino HardRock
=====
La conversion de la casa es $1 = » 2 « credits
usuario usted tiene $1500 pesos para cambiar por credits
-----
Ingrese la cantidad de dinero a cambiar por credits: 1000[ ]
```



4 - El programa mostrará el menú principal donde se mostraran los juegos disponibles, la opción de "cargar más créditos" , "Cambiar mis créditos" y "salir".

```
=====
usuario por favor seleccione una opcion de la lista
=====
Dinero disponible $1400           Su credito es » 200 «

1 - Jugar BlackJack Rock
2 - Jugar Ruleta Rock
3 - Jugar Tragamonedas Zeus
4 - Jugar Tragamonedas Triple Diamante
5 - Cargar mas credito
6 - Cambiar mis creditos en casino
7 - Salir

-----

Ingrese un numero de la lista: 
```



5 - Al ingresar a los juegos, los mismos le mostraran al usuario una breve descripción del juego, sus reglas y probabilidad de ganar.

Reglas del Black Jack

El Black Jack es uno de los juegos mas populares del Casino. El Objetivo es simple: ganarle al Croupier obteniendo el puntaje mas cercano a 21, las figuras valen 10 y las cartas conservan su valor. El Black Jack se produce cuando las 2(2) primeras cartas son un diez o cualquier figura mas un As.

El juego

Se entrega 1 carta al jugador, entonces el Croupier preguntara si quiere otra carta. Si sus cartas totalizan un valor mas cercano a 21 que las del Croupier, usted gana y se le paga el valor de la apuesta x 2.

El Courpier debera debera plantarce con un total de 17 o mas y debera tomar una carta mas si tiene 16 o menos.

Probabilidad de ganar es: 2%



Juegos disponibles

1 - Black Jack Rock

El programa mostrará al usuario su crédito disponible para jugar, una breve descripción del juego, sus reglas y probabilidad de ganar.

Creditos : 200

Reglas del Black Jack

El Black Jack es uno de los juegos mas populares del Casino. El Objetivo es simple: ganarle al Croupier obteniendo el puntaje mas cercano a 21, las figuras valen 10 y las cartas conservan su valor. El Black Jack se produce cuando las 2(2) primeras cartas son un diez o cualquier figura mas un As.

El juego

Se entrega 1 carta al jugador, entonces el Croupier preguntara siquiere otra carta. Si sus cartas totalizan un valor mas cercano a 21que las del Croupier, usted gana y se le paga el valor de la apuesta x 2.

El Courpier debera debera plantarce con un total de 17 o mas y debera tomar una carta mas si tiene 16 o menos.

Probabilidad de ganar es: 2%

El usuario podrá jugar una mano de Black Jack contra el computador en la cual podrá apostar y pedir cartas.

El juego inicia cuando el programa solicita al usuario el monto que desea apostar , una vez colocado el monto de apuesta la computadora entregará una carta inicial al jugador y le preguntará al usuario si quiere otra carta.



Cuantos creditos desea apostar?: 10

Valor carta inicial: 9

quiere otra carta? (s/n): ☐

Se generan interacciones con el usuario donde la computadora preguntará si quiere más cartas (siempre y cuando no se pase de 21). Una vez terminada la jugada inicia la jugada del "Crupier" (computadora).

Valor carta inicial: 9

quiere otra carta? (s/n): s

Valor de cartas acumuladas del jugador : 12

quiere otra carta? (s/n): s

Valor de cartas acumuladas del jugador : 21

quiere otra carta? (s/n): n

Valor de cartas acumuladas del Crupier: 1

Valor de cartas acumuladas del Crupier: 10

Valor de cartas acumuladas del Crupier: 19

Valor de cartas acumuladas del Crupier: 26



Luego la computadora compara los resultados y dictamina si gana el jugador o si gana la casa, pagará la apuesta o cobrará la apuesta según corresponda. Le mostrará el nuevo “saldo créditos” al usuario.

```
*****
                JUGADOR GANA
*****
Credito disponible para jugar : 220
```

Como paso siguiente el programa le preguntará al usuario si desea continuar jugando o si desea volver al menú principal.

```
-----
Seleccion >> 1 << para Salir y >> 0 << para volver a jugar: [ ]
```

una vez elegida la apuesta el juego mostrara en una ventana los números que salieron en los rodillos



2 - Ruleta Rock

El programa mostrará al usuario su crédito disponible para jugar, una breve descripción del juego, sus reglas y probabilidad de ganar.

Bienvenido a Ruleta Rock

Creditos : 220

Reglas de la Ruleta

En cada partida el crupier lanza una bola sobre la ruleta en movimiento. Después de que la bola gire varias vueltas caera sobre una de las casillas numeradas de la ruleta. El objetivo del juego es predecir en que casilla caera la bola. El crupier anuncia el inicio de una nueva partida diciendo ('hagan juego'), en ese momento las apuestas para la siguiente partida quedan abiertas, los jugadores podran realizar sus apuestas sobre la mesa de juego, hasta que el crupier cierre las apuestas diciendo ('no va mas'). Después de cerrar las apuestas, el crupier lanzara la bola, cuando la bola se detenga en alguna de las casillas el crupier anunciara el numero ganador y las apuestas ganadoras, seguidamente procedera a retirar las apuestas perdedoras y a pagar las apuestas ganadoras.

Probabilidad de ganar por Par/Impar: 48,6%



El juego inicia cuando el "Crupier" (computadora) muestra el mensaje "HAGAN JUEGO" y habilita al usuario a realizar una apuesta.

Croupier: Hagan Juego!

cuantos creditos desea apostar?:

una vez cargada la apuesta el Crupier preguntará si desea apostar "PAR o IMPAR"

cuantos creditos desea apostar?: 10
Seleccione 0 para Par o 1 para Impar:

una vez elegida la apuesta el Crupier mostrará el mensaje "NO VA MÁS" dando inicio al juego.

Croupier: No va mas!



El Crupier mostrara el mensaje "EL NUMERO GANADOR ES . . .

Croupier: El numero ganador es » 27 «

Luego la computadora compara los resultados y dictamina si gana el jugador o si gana la casa, pagará la apuesta o cobrará la apuesta según corresponda.

Croupier: GANA EL JUGADOR

Como paso siguiente el programa le preguntará al usuario si desea continuar jugando o si desea volver al menú principal.

Seleccion >> 1 << para Salir y >> 0 << para volver a jugar:



3 - Tragamonedas Zeus

El programa mostrará al usuario su crédito disponible para jugar, una breve descripción del juego, sus reglas, probabilidad de ganar y ejemplos de jugadas ganadoras

El tragamonedas Zeus cuenta con la opción de tiros manuales y está conformado por 5 rodillos y 5 figuras.

Bienvenido a Tragamonedas Zeus

Creditos disponible para jugar : 240

Reglas del Tragamonedas

El jugador coloca los creditos a apostar y tira de la palanca
La palanca hace girar los 5 rodillos, si las figuras
de los rodillos coinciden, el jugador gana un cierto numero
de creditos

El juego

El tragamonedas Zeus, cuenta con la opcion de
tiros manuales .

Ejemplos de jugadas :

combinacion ganadora [3,3,3,3,3]
Premia 5 coincidencias

combinacion ganadora [4,4,4,4,3]
Premia 4 coincidencias

combinacion perdedora [1,2,2,3,0]
Pierde 0, 1, 2 coincidencias

Probabilidad de ganar es: HARDCORE



El programa le pedirá al usuario que ingrese la apuesta

```
*****
Cuantos credits desea apostar?: 
```

Una vez elegida la apuesta el juego mostrara en una ventana los números que salieron en los rodillos.

```
***** RESULTADO *****
[ 4,2,4,5,4 ]
*****
```

Luego la computadora compara los resultados y dictamina si gana el jugador o si gana la casa, pagará la apuesta o cobrará la apuesta según corresponda. Le mostrará el nuevo "saldo créditos" al usuario.

```
*****
JUGADOR PIERDE
*****
Credits disponible para jugar : 230
```

Como paso siguiente el programa le preguntará al usuario si desea continuar jugando o si desea volver al menú principal.

```
*****
Seleccion >> 1 << para Salir y >> 0 << para volver a jugar: 
```



4 - Tragamonedas Triple Diamante

El programa mostrará al usuario su crédito disponible para jugar, una breve descripción del juego, sus reglas, probabilidad de ganar y ejemplos de jugadas ganadoras

El tragamonedas Triple Diamante cuenta con la opción de tiros manuales y automático (3 tiros) , está conformado por 3 rodillos y 3 figuras.

Bienvenido a Triple Diamante

Creditos : 230

Reglas del Tragamonedas

El jugador coloca los creditos a apostar y oprime el boton 'jugar' .El boton hace girar los rodillos, si las figuras de los rodillos coinciden, el jugador gana un cierto numero de creditos

El juego

El tragamonedas Triple Diamante, cuenta con la opcion de tiros multiples y automaticos a la vez.

Ejemplos de jugadas :

combinacion ganadora [3,3,3]
Premia 3 coincidencias

combinacion ganadora [1,2,1]
Premia 2 coincidencias

combinacion perdedora [1,2,3]
Pierde 0 coincidencias

Probabilidad de ganar es: 80,76%



el programa le pedirá al usuario que ingrese la apuesta

```
Cuantos credits desea apostar?: 
```

la computadora preguntará al usuario si desea realizar la opción de "tiro manual" o de "tiro automatico"

```
Seleccione >> 1 << para (3 tiros) o >> 0 << para Manual: 
```

una vez elegida la apuesta el juego mostrará en una ventana los números que salieron en los rodillos

```
***** RESULTADO *****  
[ 2,2,3 ]  
*****
```

Luego la computadora compara los resultados y dictamina si gana el jugador o si gana la casa, pagará la apuesta o cobrará la apuesta según corresponda. Le mostrará el nuevo "saldo créditos" al usuario.

```
*****  
JUGADOR PIERDE  
*****  
Credits disponible para jugar : 230
```

Como paso siguiente el programa le preguntará al usuario si desea continuar jugando o si desea volver al menú principal.

```
Selecccion >> 1 << para Salir y >> 0 << para volver a jugar: 
```



Cargar mas créditos

El programa le mostrará la tabla de conversión de pesos a créditos, y posteriormente solicitará al usuario que indique la cantidad de “dinero” a cambiar por “créditos”.

RECARGA DE CREDITOS

La conversion de la casa es \$1 = » 2 « credits

EE usted tiene \$50 pesos para cambiar por credits

Ingrese la cantidad de dinero a cambiar por credits:

Una vez finalizada la acción devuelve al usuario al menú principal.

Cambiar créditos en el casino

El programa le mostrará la tabla de conversión de pesos a créditos, y posteriormente solicitará al usuario que indique la cantidad de “créditos” a cambiar por “dinero”.

CAMBIAR CREDITOS EN CASINO

La conversion de la casa es \$1 = » 2 « credits

su credito disponible es de » 180 « para cambiar por dinero

Ingrese la cantidad de credits a cambiar por dinero:



MODULOS NODE

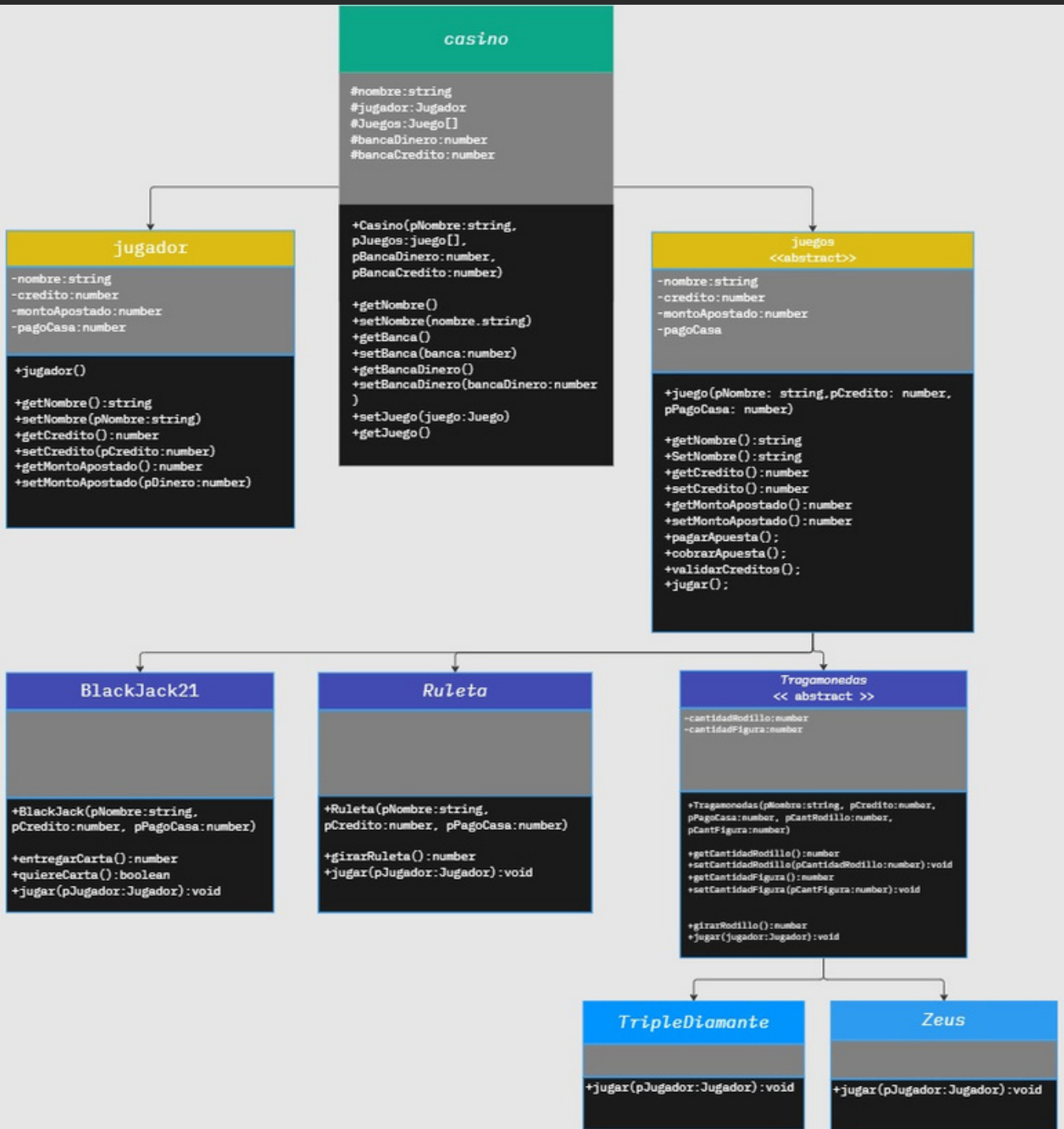
Instalacion de las siguientes librerías de node:

NODE VERSION : 18.1.1 LTS

- 1- readLineSync / npm i readline-sync
- 2- colors / npm i colors
- 3- fs / npm install @type/node



DIAGRAMA



Hard Rock[®]

CASINO

