

## **Objetivos del proyecto:**

Realizar un juego de dados de póker, basado en un sistema aleatorio de tiradas, en la cual tendremos 5 dados de 6 caras (con una figura por cara, As, rey, reina, jota, roja y negra). La puntuación por palo es:

As, 6 puntos  
Rey, K, 5 puntos  
Reina, Q, 4 puntos  
Jota, J, 3 puntos  
Rojo, R, 2 puntos  
Negro, N, 1 punto

El juego es multijugador e incluso podría jugar uno solo. El ganador será quien más puntuación obtenga.

## **Reglas del juego:**

El juego consiste en dos rondas en la cual cada jugador dispondrá de 3 tiradas por ronda.

En la primera ronda, al hacer la primera tirada, se elige el palo al que vas a jugar y tiene que ser el mismo en esas tres tiradas. Si tienes la suerte de conseguir 5 dados iguales antes de acabar tus tiradas, podrás seguir tirando hasta tu tercera tirada..

En la segunda ronda, el orden de elección de figuras se establecerá por defecto, empezando desde el negro hasta el as en orden ascendente. Serán tres tiradas por turno igual, sólo que el objetivo es quedarte sólo con el palo al que se juegue por defecto en ese momento. En el caso de que no salga ninguno, la puntuación será 0, es decir, sólo computarán los dados de el palo al que se está jugando en ese momento, con su puntuación correspondiente.

## **Desarrollo:**

El programa constará de input inicial para confirmar el número de jugadores, pedirá el nombre de cada jugador y de ahí pasaremos al juego. Se hará una primera tirada con un sólo dado y quien saque el valor más alto es quien empezará.

Cada jugador contará con una sublista donde acumulará las puntuaciones obtenidas para luego sumarlas.

El juego iniciará con la primera ronda, donde un parámetro en el cual se acumularán las tres tiradas de cada jugador en su lista.

Luego empezaremos la segunda ronda, donde se nos seguirán almacenando las tiradas “por palos” en la correspondiente lista.

Al finalizar el juego se imprimirá en pantalla el el nombre y puntuación de cada jugador.