

Identificación del Requerimiento	Descripcion	Entradas	Salidas	
R1	Crear y barajar el mazo de cartas.	Solicitud de inicio de juego.	Mazo de 52 cartas mezclado y listo para repartir.	
R2	Repartir dos cartas iniciales al jugador y al crupier.	Mazo barajado y jugadores listos.	Manos iniciales repartidas.	
R3	Permitir al jugador solicitar una carta adicional.	Solicitud del jugador, mazo disponible.	Mano del jugador actualizada.	
R4	Calcular el valor total de la mano del jugador y del crupier.	Cartas en cada mano.	Valor total de las manos.	
R5	Determinar si una mano es blackjack.	Dos cartas iniciales.	Resultado booleano (blackjack o no).	
R6	Comparar los valores de las manos y declarar al ganador.	Valor de las manos.	Resultado del juego.	
R7	Registrar la cantidad de la apuesta antes de iniciar la ronda.	Monto de apuesta ingresado por el jugador.	Valor de apuesta guardado en el sistema.	
R8	Actualizar el saldo del jugador según el resultado de la partida.	Resultado del juego y monto apostado.	Nuevo saldo del jugador (ganancia, pérdida o empate).	

R9	Iniciar una nueva partida después de finalizar la actual.	Solicitud del jugador.	Juego reiniciado.	
Clase: Carta				
Nombre del metodo	Requerimiento asociado	Precondición	Postcondición	Modelo verbal
getValor()	R1	La carta tiene asignado un valor nominal.	asignado un valor nominal. Se obtiene el valor numérico de la carta.	Devuelve el valor nominal de la carta.
mostrarCarta()	R1	La carta ya fue creada.	Se muestra el valor y palo de la carta.	Muestra la información visual o textual de la carta.
Clase: Mazo				
Nombre del metodo	Requerimiento asociado	Precondición	Postcondición	Modelo verbal
barajar()	R1	Existe un conjunto de 52 cartas.	El orden de las cartas cambia aleatoriamente. Se obtiene el valor numérico de la carta.	Mezcla las cartas del mazo para iniciar el juego.
repetirCarta()	R2, R3	El mazo tiene al menos una carta disponible.	Se entrega una carta y se reduce el mazo.	Toma la primera carta del mazo y la asigna a un jugador o al crupier.
cartasRestantes()	R1	El mazo está creado.	Se obtiene la cantidad de cartas disponibles.	Informa cuántas cartas quedan en el mazo.

Clase: Jugador				
Nombre del metodo	Requerimiento asociado	Precondición	Postcondición	Modelo verbal
pedirCarta()	R3	El jugador tiene una mano activa y el mazo no está vacío.	Se añade una carta a la mano del jugador.	Permite al jugador solicitar una carta adicional.
mostrarMano()	R3, R4	El jugador tiene al menos una carta en su mano.	Se muestran las cartas y su valor actual.	Muestra todas las cartas de la mano del jugador.
calcularValorManoJ()	R4	Hay cartas en la mano del jugador.	Se obtiene el valor total de la mano.	Calcula el valor nominal total de las cartas.
tieneBlackjack()	R5	La mano contiene exactamente dos cartas.	Se determina si la suma es 21.	Comprueba si las dos primeras cartas forman un blackjack.
realizarApuesta(monto)	R7	El jugador tiene saldo suficiente.	Se descuenta el monto del saldo actual y se registra la apuesta.	El jugador define cuánto dinero apuesta antes de iniciar la ronda.
actualizarSaldo(resultado, monto)	R8	El juego ha finalizado.	Se modifica el saldo según si ganó, perdió o empató.	Ajusta el saldo del jugador según el resultado del juego.
Clase: Crupier				
Nombre del metodo	Requerimiento asociado	Precondición	Postcondición	Modelo verbal
repartirInicial(jugador, mazo)	R2	El mazo está barajado y el juego ha comenzado.	El jugador y el crupier reciben dos cartas cada uno.	Reparte las cartas iniciales al jugador y al crupier.

preguntarCarta(jugador)	R3	El jugador ya tiene cartas iniciales.	Se conoce si el jugador desea otra carta.	Pregunta al jugador si desea pedir otra carta.
calcularValorManoC()	R4	El crupier tiene cartas asignadas.	Se obtiene el valor total de la mano del crupier.	Calcula el valor de la mano del crupier según las reglas.
mostrarMano()	R4	El crupier ya tiene cartas.	Se muestra la mano completa.	Muestra las cartas del crupier cuando termina la ronda.

Clase: MenuJuego

Nombre del metodo	Requerimiento asociado	Precondición	Postcondición	Modelo verbal
iniciar()	R1, R2	El jugador realizó una apuesta.	Se crea el mazo y se reparten cartas iniciales.	Inicia una nueva partida con apuesta activa.
determinarGanador()	R6	Las manos del jugador y crupier ya están completas.	Se declara el resultado del juego.	Compara los valores de las manos y decide quién gana.
manejarApuesta()	R8	El resultado del juego es conocido.	Se actualiza el saldo del jugador.	Ajusta el dinero según gane o pierda.
nuevaPartida()	R9	La partida anterior terminó.	Se reinician mazo, apuestas y manos.	Comienza una nueva ronda.

Clase: Apuesta				
Nombre del metodo	Requerimiento asociado	Precondición	Postcondición	Modelo verbal
registrarApuesta(monto)	R7	Se ingresa un valor de apuesta válido.	Se guarda el monto de la apuesta.	Registra cuánto dinero apostó el jugador.
calcularGanancia(resultado)	R8	El resultado del juego está determinado.	Se calcula la ganancia o pérdida.	Devuelve el monto a pagar o descontar según el resultado.
reiniciar()	R9	La partida terminó.	La apuesta se pone en cero.	Limpia los valores de la apuesta anterior.