

Prog. Orientada a Objetos

Carrera Programador full-stack

Trabajo Práctico GRUPAL EVALUATORIO

Modulo Programación Orientada a Objetos

Generar un programa en el cual se puedan realizar apuestas dentro de un casino.



Requerimientos

Tiene un juego tragamonedas que tiene distintas variantes cada una de ellas cumple una funcionalidad similar, que depende de la temática y del valor mínimo de apuesta.

Deberán hacer 2 variantes (herencia).

Además debe tener un mínimo de 2 juegos elegidos por ustedes, cada uno con los valores de apuesta y forma de jugar.

Requerimientos

El programa deberá proveer funcionalidades para elegir un juego y realizar una apuesta obteniendo el resultado de la misma (gano X plata o perdió). Incorporar en el trabajo práctico una clase abstracta y una interfaz.

Requerimientos

Generar el UML (diagrama de clases) correspondiente al programa que van a desarrollar.

Pueden agregar todo lo que consideren necesario para el correcto funcionamiento del programa, siempre que se cumplan los requerimientos mínimos exigidos. Priorizar funcionalidad a extensión de trabajo.

Se debe realizar en un Proyecto NPM Nuevo

Requerimientos

Grupos de 5 integrantes como máximo

Incorporar excel con pruebas funcionales

Fecha limite de entrega:

6 de Diciembre 2024

Modo de entrega: el trabajo debe ser subido a un repositorio nuevo en github (un repositorio por Equipo pero todos deben trabajar).

EXTRA

- Leer las instrucciones de cada juego mediante un archivo txt.