



PROYECTO 1 PYTHON BÁSICO

PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN CÓMPUTO

PyCasino



El proyecto consiste en diseñar una interfaz que simulará un casino.

Los jugadores van a necesitar crear una cuenta para poder acceder, cuando inicie el programa, los jugadores van a poder escoger una de dos opciones, crear una cuenta o usar una existente. Para crear una cuenta, el usuario va a necesitar ingresar nombre, contraseña y edad. Estos datos van a ser almacenados en un archivo que va a funcionar como una base de datos de usuarios. Si el usuario tiene menos de 18 años, la cuenta no se va a

crear y va a mandar un mensaje diciendo que el usuario debe ser mayor de edad. Si se escoge usar una cuenta ya existente. Se va a buscar esta información en el archivo donde se están guardando los datos de los usuarios y si se encuentra un usuario que tenga ese nombre y esa contraseña, se va a poder ingresar al casino con éxito, en caso contrario, se desplegará un mensaje indicando que no se reconoció ese nombre o esa contraseña. En el archivo que va a funcionar como base de datos, se va a necesitar almacenar los nombres de los usuarios, sus contraseñas y la cantidad de fichas que posean. Por default, cuando se crea un nuevo usuario, este iniciará con 100 fichas.

Una vez ingresado con éxito, los usuarios podrán escoger entre:

- Jugar Ruleta
- Jugar TragaPerras
- Consultar fichas
- Comprar fichas
- Salir

Para poder jugar TragaPerras, será necesario tener como mínimo una ficha, puesto que el jalar la palanca cuesta eso. Esto es igual con la ruleta. Los funcionamientos de los juegos deben ser similares a los reales.

Una vez que se desea salir, se deberá actualizar los datos en el archivo. Modificando la cantidad de fichas a la cantidad que tiene el usuario al momento de salir.

Los juegos especificados son los que son obligatorios para el proyecto, sin embargo, si se desea sumar otro juego de casino, este contará como extra para la calificación. De igual forma, si se realiza el código utilizando el paradigma orientado a objetos, se sumará un punto extra a la calificación.

PROGRAMA DE TECNOLOGÍA EN CÓMPUTO

