

CENTRO DE ENSEÑANZA CONCERTADA "Gregorio Fernández"

Profesora: Macarena Cuenca Carbajo Módulo: Programación Curso: 22/23

PRÁCTICA 1 – Juego de los dados

Fecha de entrega: 5 de diciembre de 2022



Objetivo: Programa java que simule el "Juego de los dados"

Operativa

Jugarás tú contra el ordenador. Las **reglas** del juego son las siguientes:

- Se juega con dos dados. Inicialmente cada jugador dispone de un bote de 100 €.
- Una partida comienza con una primera tirada de dados llamada "tirada de salida".
 - ✓ Si el jugador obtiene en la "tirada de salida" 7 ú 11 gana automáticamente y pierde si obtiene 2, 3, o 12.
 - ✓ Si obtiene 4, 5, 6, 8, 9 o 10, el número obtenido se convierte en su "punto". En este caso, para poder ganar debe de salir repetido el "punto" antes de sacar un 7. En caso de que salga 7 antes de que salga el "punto" el jugador pierde.
 - Por tanto, esta ronda termina cuando el jugador lanza los dados y obtiene el "punto" o el número 7.
- Cada vez que un jugador gana incrementa su bote en 15 €, dinero que sale del bote del jugador perdedor. Si un jugador pierde en su turno, los 15 € se pagan a la banca.
- Cuando se inicia el juego se realizará una tirada de dados para determinar quién empieza jugando. Empezará el que saque mayor puntuación.
- Cuando finaliza una partida, para continuar jugando se preguntará a los jugadores si quieren jugar o no, siendo necesario que tengan un bote de al menos 15 €, en caso contrario no podrá continuar el juego. El ordenador siempre está dispuesto a jugar (siempre que tenga bote suficiente, claro).
- Al acabar el juego, se mostrará el tiempo que se ha estado jugando y el nº de veces que cada jugador ha ganado.

CENTRO DE ENSEÑANZA CONCERTADA "Gregorio Fernández"

Profesora: Macarena Cuenca Carbajo Módulo: Programación Curso: 22/23

DISTRIBUCIÓN DE LA NOTA

•	Turnos:	2	ptos.
•	Control de botes:	2	ptos.
•	Puntos:	2	ptos.
•	Validaciones:	1	pto.
•	Game over:	0,5	ptos.
•	Comentarios:	1	pto.
•	Calidad del código:	1.5	ptos.

Tjemplo de ejecución

```
********
       Juego de los dados
**********
¿Te atreves a jugar contra mí? (S/N): S
  Banca: 0 €
  Bote Máquina: 100 €
  Bote Jugador: 100 €
Empieza la partida el que saque más puntos...
  Puntos Jugador: 7
  Puntos Máquina: 6
Empiezas
Juegas...
  Tirada de salida: 9 Punto: 9
  Tirada para el punto: 9
Enhorabuena. Has ganado!!!
  Banca: 0 €
  Bote Máquina: 85 €
  Bote Jugador: 115 €
¿Continuamos jugando (S/N): S
Juegas...
  Tirada de salida: 9 Punto: 9
  Tirada para el punto: 7
Lo siento has perdido
  Banca: 15 €
  Bote Máquina: 85 €
  Bote Jugador: 100 €
¿Continuamos jugando (S/N): S
Juego...
  Tirada de salida: 7
Lo siento. He ganado!!!
```



CENTRO DE ENSEÑANZA CONCERTADA "Gregorio Fernández"

```
Banca: 15 €
  Bote Máquina: 100 €
  Bote Jugador: 85 €
¿Continuamos jugando (S/N): S
Juego...
  Tirada de salida: 10 Punto: 10
  Tirada para el punto: 4
  Tirada para el punto: 4
  Tirada para el punto: 9
  Tirada para el punto: 9
  Tirada para el punto: 6
  Tirada para el punto: 7
Vaya he perdido
  Banca: 30 €
  Bote Máquina: 85 €
  Bote Jugador: 85 €
¿Continuamos jugando (S/N): S
Juegas...
  Tirada de salida: 5 Punto: 5
  Tirada para el punto: 6
  Tirada para el punto: 8
  Tirada para el punto: 10
  Tirada para el punto: 4
  Tirada para el punto: 5
Enhorabuena. Has ganado!!!
  Banca: 30 €
  Bote Máquina: 70 €
  Bote Jugador: 100 €
¿Continuamos jugando (S/N): N
GRACIAS POR JUGAR CONMIGO!!
```