

# Juegos de Azar

*TADP - 2021 - 1C - TP Objetos-Functional*

## Entrega Individual

El objetivo de esta entrega es extender el trabajo práctico grupal para agregar una nueva funcionalidad. Este agregado debe hacerse utilizando las herramientas vistas en clase, teniendo especial cuidado de no romper la funcionalidad provista en la entrega anterior.

### Extendiendo el motor con un nuevo jugador

Para esta entrega se pide realizar los cambios necesarios para agregar un nuevo jugador a nuestro motor de Juegos de Azar: el jugador pesimista.

Este jugador elige de entre los planes de juego, aquel cuya distribución tenga la mínima probabilidad de entre todos para su peor resultado.

Por ejemplo, si tenemos planes de juego que terminan con estos posibles resultados al dar un monto inicial de \$50:

A) 30% de chances de quedar en \$5, 70% de chances de quedar en \$100.

B) 25% de chances de quedar en \$0, 45% de chances de quedar en \$20, 30% de chances de quedar en \$150.

C) 50% de quedar en \$0, 50% de quedar en \$200.

Va a elegir el plan **B**), porque si comparamos los peores resultados de cada distribución:

A - 30% de \$5, B - 25% de \$0, C - 50% de \$0

El B es el que tiene la menor probabilidad de su peor resultado.

Es **MUY IMPORTANTE** notar que el cambio solicitado debe complementar la funcionalidad actual, no reemplazarla! Todo lo que funcionaba antes debe seguir funcionando igual.