Trabajo Final

-Requisitos Blackjack:

Créditos:

* Crear una variable que contenga los créditos con los que se jugará
* Al inicio solicitar un usuario. Esto contendrá nombre y una contraseña.
* Al registrarse les daremos x créditos para poder jugar.

Modos de juego:

* Dos modos: Entrenamiento, partida normal
* Modo entrenamiento, no se jugará con los créditos, será puramente experimental.
* Modo partida normal: Se jugará con los créditos y dependiendo del resultado variaran los créditos.

Jugadores:

Solo habrá un jugador que se enfrentará a la máquina

Reglas:

* Ganará quien se acerque más al número 21 o lo iguale
* En caso de empate con la máquina, gana la máquina
* Se perderá si se supera el número 21 o quien esté más alejado de él
* Los números seguirán estas reglas:
* A=1 u 11 : 2=2 : 3=3 : 4=4 : 5=5 : 6=6 : 7=7 : 8=8 : 9=9 : J=10 : Q=10 : K=10
* Se repartirán 2 cartas, luego se podrá cambiar una e ir añadiendo otras para aproximarse más al 21 o igualarlo.
* Cuando tocan cartas repetidas se podrá dividir y jugar con dos manos.

Casos de uso:

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre caso de uso | Inicio sesión |
| Actores Involucrados | Cliente |
| Descripción | El cliente deberá ingresar su nombre de usuario y contraseña |
| Precondiciones | Debe tener un usuario y contraseña creado o la opción de poder crearla |
| Secuencia | 1. Ingrese el usuario 2. Ingrese la contraseña 3. Inicie sesión |
| Postcondiciones | Carga la página de las opciones de juego |
| Excepciones | 3ª. Si los datos no son correctos, deberá volver a ingresar sus credenciales |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre caso de uso | Registro |
| Actores Involucrados | Cliente |
| Descripción | El cliente deberá registrase e introducir su nombre de usuario y contraseña |
| Precondiciones |  |
| Secuencia | 1. Cree el usuario 2. Cree la contraseña 3. Finalizar usando el botón registrar |
| Postcondiciones | 1.El usuario y contraseña deben aparecer en la base de datos.  2. Se le añadirá 1000 créditos.  3.Vuelves a la pantalla de inicio de sesión. |
| Excepciones | 1ª. El nombre de usuario no debe de coincidir con otros de la base de datos |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre caso de uso | Opciones de juego |
| Actores Involucrados | Cliente |
| Descripción | El cliente elegirá el modo entrenamiento o normal |
| Precondiciones | Debe de haber iniciado sesión |
| Secuencia | 1. Elija entre la opción entrenamiento o normal |
| Postcondiciones | Se inicie el modo de juego seleccionado |
| Excepciones | 3ª. Si los datos no son correctos, deberá volver a ingresar sus credenciales |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre caso de uso | Modo Entrenamiento |
| Actores Involucrados | Cliente |
| Descripción | El cliente empezará a jugar con la máquina sin el uso de créditos |
| Precondiciones | Debe haber elegido el modo entrenamiento en las opciones de juego |
| Secuencia | 1. Inicie el juego 2. Salga del juego |
| Postcondiciones | Una vez pulsado el botón salir, deberá salir al menú principal |
| Excepciones |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre caso de uso | Modo Normal |
| Actores Involucrados | Cliente |
| Descripción | El cliente empezará a jugar con la máquina con el uso de créditos |
| Precondiciones | Debe haber elegido el modo normal en las opciones de juego.  Al quedarse sin créditos no podrás iniciar este modo de partida |
| Secuencia | 1. Inicie el juego 2. Salga del juego 3. Saldrá del juego si se queda sin créditos |
| Postcondiciones | Una vez pulsado el botón salir, deberá salir al menú principal |
| Excepciones |  |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre caso de uso | Apuesta |
| Actores Involucrados | Cliente |
| Descripción | El cliente decidirá cuantos créditos quiere ingresar para jugar la partida en el modo normal |
| Precondiciones | Debe haber elegido el modo normal en las opciones de juego.  Al quedarse sin créditos no podrás iniciar este modo de partida |
| Secuencia | 1. Inicie el juego 2. Deposite el número de créditos que elija 3. El juego ha comenzado |
| Postcondiciones | La mesa repartirá las cartas al jugador |
| Excepciones | Si el jugador ha elegido la opción normal y no tiene créditos no podrá jugar y dará un error. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre caso de uso | Elección de juego |
| Actores Involucrados | Mesa |
| Descripción | El cliente deberá elegir si se quiere plantar, doblar o pedir otra carta |
| Precondiciones | Debe haber elegido cualquier modo de juego en las opciones de juego. |
| Secuencia | 1. Inicie el juego 2. Elija la opción |
| Postcondiciones | Una vez pulsado el botón de plantar, doblar o pedir, deberá volver a elegir otra opción |
| Excepciones | En el caso de que se saque más de 21 se acabará el juego. |

|  |  |
| --- | --- |
| Nombre caso de uso | Resultado |
| Actores Involucrados | Cliente |
| Descripción | La mesa deberá sacar un número igual a 21 o que se acerque a él. |
| Precondiciones | El cliente debe haber elegido la opción de plantar para que la mesa puede sacar sus cartas |
| Secuencia | 1. Plantarse 2. ¡Has ganado! o ¡Has perdido! |
| Postcondiciones | EL jugador deberá elegir si continuar o dejar el juego. |
| Excepciones | En el caso de que el jugador elija la opción de partida normal y se quede sin créditos, volverá al menú principal. |

Diagrama

Descripción generada automáticamente