

Casino Virtual

Generarán un proyecto de un casino virtual el cual contendrá un juego de Lanzar Dados

Podrán jugar un máximo de 4 personas elegible y mínimo 2 al iniciar el programa.

Cada jugador deberá ingresar su nombre y la cantidad de dinero que desea depositar para poder jugar.

Cada jugador deberá tirar 3 dados al azar y mostrarlos en pantalla mediante símbolos ASCII

EJEMPLO:

```
* * * * * * * * * * * * * * * *
*      oo      *      *      oooo  *
*      o      *      *      o      *
*      o      *      *      o      *
*      o      *      *      o      *
*      *      *      *      oooo  *
* * * * * * * * * * * * * * * *
```

Se tiran los dados y se guardan las tiradas en **un arreglo para cada jugador**, y pregunta después de mostrar las tiradas la cantidad que se desea apostar, no puede apostar más de lo que tiene actualmente. Se muestra entonces la tirada de cada jugador, se guarda en su arreglo correspondiente y se le pregunta cuánto quiere apostar con su tirada.

Después se limpia pantalla, y será el turno del siguiente jugador, de manera que no sepa qué tiró el jugador anterior.

Al finalizar todas las tiradas de los jugadores, se muestran las mismas con el resultado del juego y las apuestas (Sin Código ASCII). Quien haya ganado la apuesta se queda con lo acumulado, si empatan, no pierde ni gana y si pierden, pierden el dinero de la apuesta bajo las siguientes reglas. **Si la tirada más alta resulta en empate, todos los jugadores pierden su apuesta pero quedará acumulada para el siguiente juego así hasta que alguien gane.**

- Si los dados lanzados son diferentes, solo se toma en consideración el valor mayor. por ejemplo **1 - 2 - 6 gana sobre 1 - 2 - 5**
- Si dos dados son iguales (2 5 5) se toma como valor a comparar las cifras iguales y tienen más valor que uno sencillo. **1 - 3 - 1 tiene más valor que un 4 - 5 - 6; o por ejemplo 2 - 2 - 1 gana sobre 1 - 1 - 2**
- Si las tres tiradas son iguales, se toma el valor de los dados, y tiene más valor que una doble. **6 - 6 - 5 pierde ante un 1 - 1 - 1**
- El empate se dan en casos como **1 - 6 - 6 y 1 - 6 - 6** o **1 - 5 - 4 y 4 - 5 - 1** donde las tiradas son exactamente iguales.
- Si hubiera tiradas similares como **6 - 6 - 2 y 6 - 6 - 5**, ganará en este caso el que tiene su doble 6 y el **5**, ya que este último es mayor al 2.
- En el caso de **5 - 3 - 1 y 5 - 4 - 2**, ambos dos sacaron un 5, pero la suma de los otros dos dados son diferentes, por lo que ganaría el **5 - 4 - 2**.
- Si la suma es igual como en el caso de **5 - 3 - 2 y 5 - 4 - 1** se declara empate total, como si fueran exactamente iguales.

Ejemplos

1 4 **5** le gana a 1 2 3 porque en la primer tirada el valor mayor es 5

1 1 2 le gana a 1 2 6 porque lanzó un doble 1 y vale más que el 6 sencillo

1 1 1 le gana a 1 6 6 al haber lanzado un triple 1

Una vez tirados los dados de los jugadores, se mostrará el resultado de manera similar a la siguiente

EJEMPLO 1

J1: 6 2 2 **Empató** 100

J2: 1 1 1 **Ganó** 200

J3: 1 6 5 **Perdió** 200

J4: 6 2 2 **Empató** 100

Suponiendo el caso anterior, el J1 apostó 100, J2 apostó 200, J3 apostó 200 y J4 apostó 100. El **pool** de dinero es de 600, pero el jugador 1 y 4 no perdió su dinero, por ende el J2 solo recibe 400.

EJEMPLO 2

J1: 6 6 6 **Ganó** 100

J2: 1 1 1 **Empató (Perdiendo)** 200

J3: 1 1 1 **Empató (Perdiendo)** 200

En este caso, el J1 Ganó, pero los otros dos empataron. Al haber un ganador, aun con el empate, el J1 se lleva el dinero, puesto que los otros dos han perdido contra el J1

EJEMPLO 3

J1: 6 2 2 **Perdió** 100

J2: 1 1 1 **Empató** 200

J3: 1 1 1 **Empató** 200

Aquí el J1 apostó 100, J2 apostó 200, J3 apostó 200. El pool de dinero es de 500, pero el jugador 2 y 3 empataron con la tirada más alta, por ende nadie HA GANADO, puesto que existe un empate entre ganadores. Se debe jugar otra vez hasta que exista UN SOLO ganador y esos 500 se guardan para el siguiente **“pool”**

EJEMPLO 4

POOL \$500

J1: 6 2 2 **Perdió** 50

J2: 1 1 1 **Ganó** 500

J3: 3 1 1 **Perdió** 250

Suponiendo el caso anterior, y consideremos que se continúa del EJEMPLO 3 con el **pool** acumulado de 500, el J1 apuesta 50, J2 apuesta 500, J3 apuesta 250. El **pool** total ahora sería de 1300, que ganaría el J2 por haber ganado en su totalidad esta partida.

Al continuar el juego, se mostrará la cantidad de dinero que tiene cada jugador y al mismo tiempo preguntará si desea volver a jugar, consecutivamente hasta preguntarle a todos los jugadores. (Si solo queda un jugador, se termina el juego...)

EJEMPLO

J1 - Tienes \$400 para seguir jugando

J1 desea continuar? s/n

J2 - Tienes \$300 para seguir jugando

J2 desea continuar? s/n

Si el jugador ya no tiene dinero, no se le debe permitir continuar jugando.

J3 - Ya no tienes dinero para continuar.

Al terminar de preguntarle a los jugadores si desean seguir jugando, vuelve a reiniciar el juego, arreglos y tiradas hasta que ya ningún jugador quiera/pueda continuar y se cierra el programa.