**Universidad Externado de Colombia**

**Programación 1**

**Profesor** : Miguel Rippe

Integrantes: Dennis Arango, Aura León, Sebastián Gómez, Jostin Abril, Cristian Camilo Avendaño

**CASINO**

Se creará una interfaz grafica y dinámica del juego tradicional “Guayabita”. En el cual se le indica al jugador los datos a ingresar. Cada jugador hará un lanzamiento y se definirá el orden en el que se jugará la partida. A partir de este momento el juego ha iniciado.

**EXPLICACIÓN**

-En la primera interfaz el usuario digitará el numero de jugadores y apuesta mínima, para iniciar el juego después oprimirá el botón jugar, si se arrepiente de jugar oprimirá salir.

-Luego en una nueva interfaz aparecerá el dado y el resultado al lanzarlo.

-Cuando el jugador lanza el dado y saca 1 pierde y pondrá la apuesta mínima en la mesa (cambio de turno).

-Cuando el jugador lanza el dado y saca 6 gana la apuesta mínima (la saca de la mesa, cambio de turno).

-Cuando el jugador lanza el dado y saca 2,3,4 o 5 tendrá derecho a otro lanzamiento y además tendrá que decidir cuando quiere apostar, gana cuando el segundo lanzamiento es mayor que el primero (gana o pierde lo que aposto).

-El juego finalizará cuando el dinero en la mesa se agota.

-Cuando al jugador se le agota el dinero será eliminado.

**PLANEACIÓN**

Crearemos una función principal que reciba el número de jugadores y la apuesta inicial. Por medio de las librerías de Python se manejará una función que asemeje el funcionamiento de un dado. El primer lanzamiento determinara el orden de lanzamiento de los jugadores. Se creará una función que imprima el historial del juego (Jugadores, partida, dinero apostado, etc), en el transcurso del juego y al final de este. El casino cobrara un 5% de comisión de la apuesta ganada en cada partida.

Las condiciones de juego serán expuestas al comienzo de la partida y durante esta. Se manejará un dado de 30 caras para determinar el turno de cada jugador de la partida. Una vez ya definido el orden de lanzamiento, se utilizará un dado de 6 caras con el cual se jugará la partida. El juego terminara cuando la mesa de apuestas se quede sin dinero.