



Carta Alta



Descrizione

Scrivere un programma che gioca a "carta piu' alta" tra computer ed utente.

Inizialmente viene chiesto:

- la tipologia di carte da usare, a scelta fra francese e italiana
- La disponibilità di denaro iniziale dell'utente, ovvero una cifra di denaro maggiore di zero

Si assume che il computer sia il banco e che sia infinitamente ricco.



Descrizione (1)

Il gioco si svolge con le seguenti modalità:

1. Ciclicamente il banco estrae una carta a caso e la propone all'utente, che decide quanto puntare sulla carta. Quindi si parte da un minimo di un euro sino al massimo della sua disponibilità
2. viene estratta casualmente la carta del banco e, a seconda che sia maggiore o minore dell'altra, la scommessa viene o vinta o persa dall'utente



Descrizione (2)

- Il saldo dell'utente viene incrementato/decrementato a seconda dell'esito dell'estrazione per un importo pari alla cifra puntata. Nel caso di pareggio, si ripete l'estrazione
- Il gioco continua fino a quando l'utente decide di ritirarsi o quando la sua disponibilit  si esaurisce.



Soluzione

- È un programma che può essere sviluppato in modo incrementale visto che prevede un'interazione ciclica
- La parte critica dello sviluppo è il modello



Diagramma delle classi

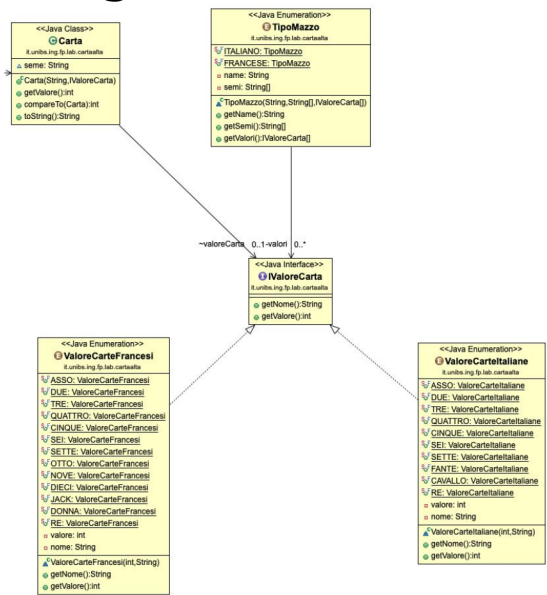




Diagramma classi (1)

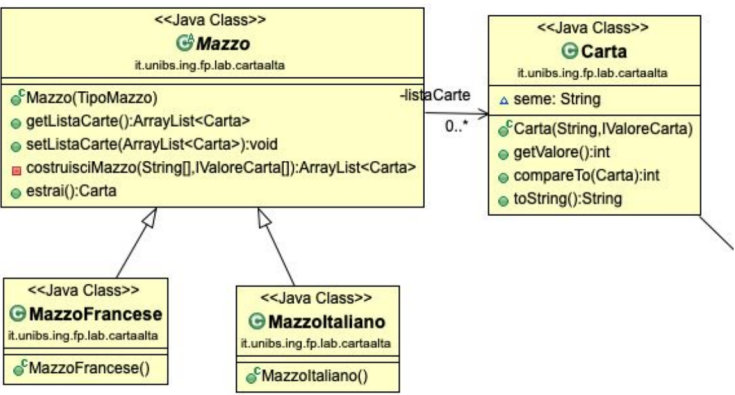




Diagramma classi (2)

<<Java Class>>

Partita

it.uniba.ring.fp.lab.cartasita

credito: int

nomeGiocatore: String

mazzo: Mazzo

Partita(String,int,TipoMazzo)

Partita(String,int)

checkCredito(int):void

estrai(Carta[]):Carta

scommetti(int,Carta,Carta):EsitoScommessa

calcolaEsito(int):EsitoScommessa

aggiornaSaldoCredito(EsitoScommessa,int):void

setCarte(ArrayList<Carta>):void

getNomeGiocatore():String

getCredito():int

setCredito(int):void

isFinita():boolean

<<Java Class>>

UIManager

it.uniba.ring.fp.lab.cartasita

NOMI_ESISTENTI: String[]

INTESTA_TIPI: String

MESS_INIZIO: String

DOMANDA_TIPI: String

DOMANDA_NOME: String

DOMANDA_PATRIMONIO: String

ERRORE_SELEZ: String

MESS_CARTA_UT: String

MESS_GIOCATO: String

MESS_CARTA_PC: String

MESS_VINTO: String

MESS_PERSO: String

MESS_PARI: String

DOMANDA_CONTINUA: String

MSG_SENZA_SOLDI: String

UIManager()

avviaGUI():void

play(TipoMazzo):void

stampaEsito(Partita,EsitoScommessa,int):void