



Departamento de Ciencias de la Computación

UNIVERSIDAD DE CHILE

Clase Auxiliar

Lun 14/May/07

Agrupando sentimientos ...

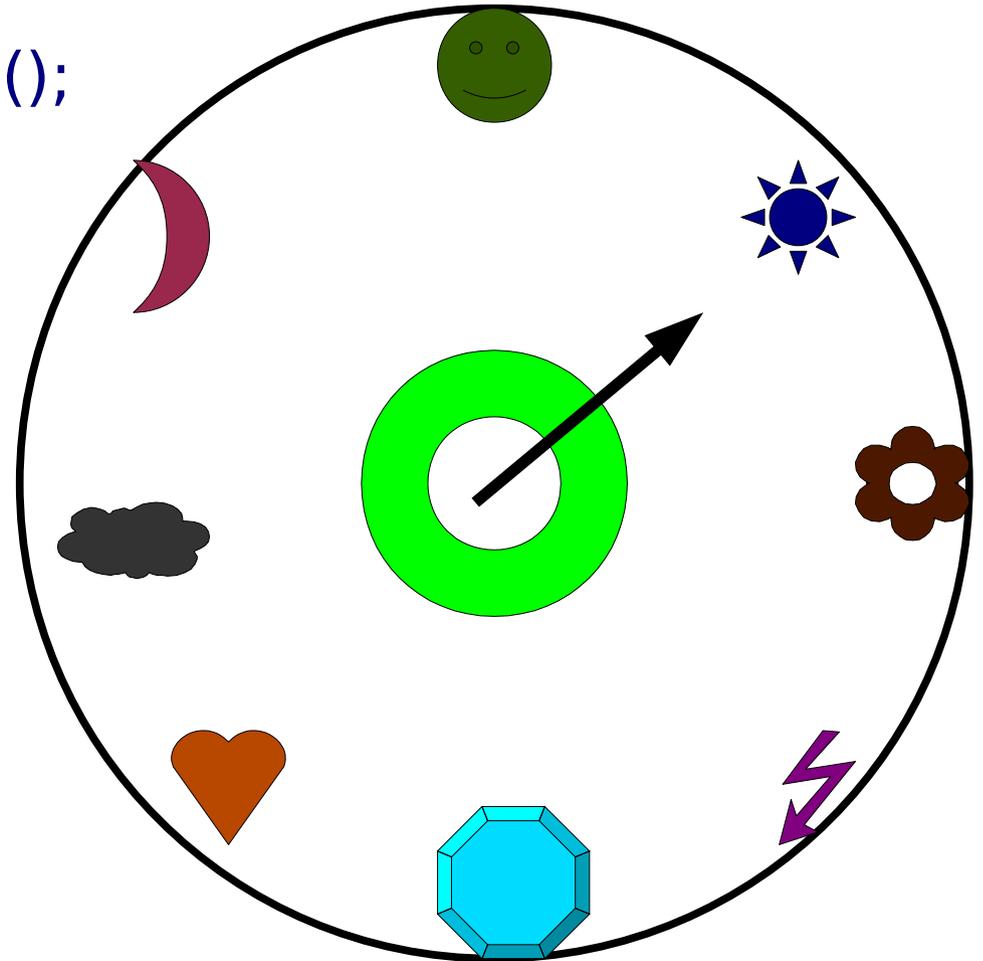
Juegos de Azar



Nos encontramos formando parte de un prestigioso grupo de desarrolladores (programadores) de Software de Calidad y actualmente estamos con el proyecto de “Casino de Juegos de Azar Virtual”, se nos ha encargado realizar un pequeño modulo, este modulo es el de la “ruleta rusa”, que consiste en un área circular bordeada por n opciones igualmente posible y según la suerte del jugador (el cual gira la ruleta) puede salir escogida cualquiera de las opciones. Nuestro trabajo es crear la clase RuletaRusa con todos sus atributos y métodos necesarios para cumplir con su objetivo. Se nos facilito el trabajo adjuntandonos la(s) interfaces (contratos pequeños) que debe cumplir nuestro modulo para acoplarse a los demás

Adjuntamos

```
public interface IRuleta {  
    public void girar();  
    public Premio elegido();  
}
```



La Solución

```
public class RuletaRusa implements IRuleta{

    private Premio[] premio;
    private int op;

    public void girar(){
        op = (int)(Math.random()*premio.length);
    }
    public Premio elegido(){
        return premio[op];
    }

    public RuletaRusa(int cant){
        premio=new Premio[cant];
        op = -1;
    }
    public void llenar(Premio[] p){
        for(int i=0;i<p.length;i++)    premio[i]=p[i];
    }
}
```

Problema Propuesto

Felicitaciones!!!! la Ruleta Rusa fue un éxito de taquilla, ahora hemos conseguido un nuevo contrato. Este consiste en llenar una matriz de $N \times N$ con 10 minas dispuestas al azar, pero nuestro trabajo no solo termina allí, sino que también debemos rellenar la matriz en los espacios donde no hay minas con la cantidad de minas cerca que hay (estas en su defecto pueden ser desde 0 hasta 8). Implemente toda clase Mina que cumpla mínimamente con los procesos pedidos.

Sugerencias: Defina una matriz de enteros y coloque a la casilla con minas -1 y a las demás según la cantidad de minas cerca que tenga, adicionalmente también es bueno que se defina un flujo para llenar la matriz, uno adecuado puede ser colocar primero las minas y luego recorrer la matriz contando en cada casilla cuantas minas tiene al rededor.

FIN

Profesor: Andrés Muñoz

Auxiliares: Oscar Alvarez
Pedro Valencia

presentación realizada con *aplicaciones Open Source*