



Universidad de los Andes
Ingeniería de Sistemas y Computación
ISIS 1205 - Algorítmica y Programación 2
Taller práctico nivel 12



El administrador del casino Cupi2 quiere implementar ciertos incentivos para los "buenos" jugadores, aquellos que más juegan y que por lo tanto apuestan más fichas.

Uno de los incentivos propuestos es el de dar a un jugador la posibilidad de entrar a un modo de juego especial llamado "Modo élite", que tiene las siguientes características:

- El "Modo élite" se puede utilizar para **UNA** apuesta y se desactiva una vez ha sido utilizado. Cada vez que se quiera utilizar, debe activarse explícitamente
- Estando en "Modo élite", si el jugador pierde, sólo pierde la mitad de las fichas apostadas
- Estando en "Modo élite", si el jugador gana, gana 30% más que en el estado normal

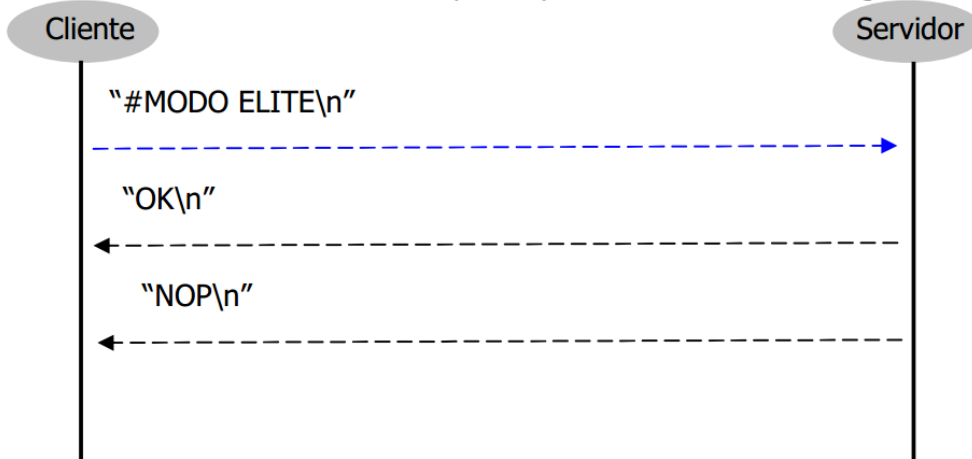
Jugando en "Modo Élite"

Modifique el servidor de la ruleta para que provea la posibilidad de juego en "Modo Élite". Ud. debe:

1. **(10 %)** Establecer el límite a partir del cual se considera que un jugador es un "buen" jugador:
 - Preguntar por el número de fichas y guardar ese dato en un atributo del servidor del casino. **Ayuda:** No olvide proveer los métodos dar y cambiar de dicho atributo.
 - Asocie esta operación al botón "Opción 1" del servidor
2. **(15 %)** Proveer las dos formas de calcular las pérdidas/ganancias de una apuesta: en modo normal o en modo élite.
Ayuda: Lo más fácil es pasar como parámetro el modo de juego actual del jugador al (a los) método(s) que hacen dicho cálculo.
3. **(15 %)** Mantener la información del modo de juego en que se encuentra cada uno de los jugadores, en todo momento del tiempo.
Ayuda: Lo más fácil es definir un atributo para esto y mantenerlo actualizado **para cada** jugador que esté jugando. No olvide proveer los métodos dar y cambiar de dicho atributo.
4. **(20 %)** Modificar el método que analiza y responde a un requerimiento de apuesta, de tal manera que tenga en cuenta el hecho de que un jugador puede estar en "Modo Élite" o no.
Nota: No olvide desactivar el "Modo Élite" después de la apuesta
Ayuda: Utilice lo que definió en los 3 puntos anteriores

Activando el "Modo Élite"

Para activar el "Modo Élite", se amplió el protocolo inicial con el siguiente diálogo:



El servidor responde NOP cuando el jugador no ha jugado el número suficiente de fichas para entrar en "modo elite"

5. **(20 %)** Modifique el PROGRAMA SERVIDOR para que cumpla con el protocolo descrito.

Ayuda: Esto debe hacerse en el mismo método del punto 4, que es donde se maneja el diálogo, por parte del servidor, entre el servidor y los clientes

6. **(20 %)** Modifique el PROGRAMA CLIENTE para que cumpla con el protocolo descrito, avisándole al jugador si su solicitud fue aceptada o no. Asocie al botón Opción 1 de la interfaz el entrar a "Modo Élite".

Ayuda: El flujo de la ejecución es el mismo que para responder al protocolo de "#JUGAR", el cual empieza en el método actionPerformed de la clase PanelTableroApuesta.java de la Interfaz del cliente.