

Crear un proyecto llamado Ej1*** (donde *** son vuestras iniciales). El proyecto deberá tener una única clase llamada Principal (que será la clase lanzadora/principal) que debe estar dentro de un package con el nombre org.liceolapaz.des.*** (donde *** son vuestras iniciales).

El objetivo del programa será permitir jugar a una versión simplificada del juego de cartas llamado Blackjack. En dicho juego el objetivo es sumar 21 puntos (sin sobrepasar dicha puntuación) sumando los valores de las cartas que se vayan sacando de una baraja de póker. En nuestra versión del juego, se irán generando números entre el 1 y el 11 y se irán sumando los valores de esos números para obtener la puntuación.

El programa deberá escribir el siguiente menú principal por pantalla:

BLACKJACK

1. Modo fácil

2. Modo normal

0. Salir

Escoja una opción:

Al escoger alguna de las dos primeras opciones del menú principal, el programa empezará a generar números aleatorios entre el 1 y el 11 e irá sumando dichos números (además de ir contando cuantos números se generaron) hasta que la puntuación sea mayor que 15. Dicha puntuación será la obtenida por la banca/croupier.

En ese momento le tocará el turno al jugador. Si se escogió la opción 1 del menú, se mostrará por pantalla el valor de la puntuación. Si se escoge la opción 2 el jugador no sabrá cuál es la puntuación que debe conseguir para ganar.

El programa generará un número aleatorio y mostrará con un mensaje por pantalla tanto el número que acaba de generar como la puntuación total que lleva el jugador hasta ese momento. Si la puntuación es mayor que 21 el programa mostrará un mensaje de que el jugador ha perdido y mostrará el menú principal. Si la puntuación es 21 el programa mostrará un mensaje de que la banca ha perdido y mostrará el menú principal. En caso contrario le mostrará el siguiente menú por pantalla:

¿Seguir jugando?

1. Sí

2. No

Escoja una opción:

Si escoge la primera opción, el programa volverá a generar un número aleatorio, calculará la nueva puntuación y volverá a mostrar la pregunta por pantalla en caso de que no haya perdido aún el jugador.

En caso de que el jugador escogiese no seguir jugando, el programa calculará quién consiguió la mayor puntuación (sin pasarse de 21) y mostrará un mensaje diciendo quién fue el perdedor. En caso de empate a puntuación ganará el que haya necesitado menos intentos para llegar a esa puntuación. Y en caso de empatar también a número de intentos la banca será la que pierda. Una vez mostrado el perdedor, se mostrará de nuevo el menú principal.

Al escoger la opción 0 del menú principal, el programa se terminará.

Si se escoge una opción distinta a las que muestra el menú principal, se deberá mostrar por pantalla un mensaje de error advirtiendo que la opción introducida no es válida y deberá mostrar de nuevo el menú principal.