

//-----CÓDIGO DEL PROGRAMA JUEGO DE DADOS-----

```
#include <vcl.h>
#pragma hdrstop

#include "Unit1.h"
//-----
#pragma package(smart_init)
#pragma link "LPComponent"
#pragma link "VLA VIPlayer"
#pragma link "SLComponentCollection"
#pragma link "VLCommonDisplay"
#pragma link "VLImageDisplay"
#pragma link "VLDSImageDisplay"
#pragma link "VLDSVideoPlayer"
#pragma link "WMPLib_OCX"
#pragma link "ALAudioOut"
#pragma link "ALBasicAudioOut"
#pragma link "ALCommonPlayer"
#pragma link "ALWavePlayer"
#pragma link "ILSegmentIndicator"
#pragma link "ILSegmentText"
#pragma link "LPDrawLayers"
#pragma link "LPTransparentControl"
#pragma link "ULBasicControl"
#pragma resource "*.dfm"
TForm1 *Form1; SON TODAS BIBLIOTECAS Y ARCHIVOS QUE BUILDER AGREGA A
NUESTRO PROGRAMA
//-----
__fastcall TForm1::TForm1(TComponent* Owner)
: TForm(Owner)
{
}
//-----
void __fastcall TForm1::Timer1Timer(TObject *Sender)
{
//Luego de esperar el tiempo se ejecuta
WindowsMediaPlayer1->Visible=false;
Image1->Visible=true;
GroupBox1->Visible=true;
Panel1->Visible=true; ; AL ARRANCAR EL PROGRAMA SE EJECUTA ESTE PRIMER
imer1->Enabled=false ; TIMER
}
//-----
void __fastcall TForm1::Salir1Click(TObject *Sender)
{
Application->Terminate(); EN MENÚ PRINCIPAL, TERMINA EL PROGRAMA
}
//-----
void __fastcall TForm1::Acercade1Click(TObject *Sender)
{
MessageDlg("Juego de Dados (c) Prof: Bolaños D", mtInformation, TMsgDlgButtons() << mbOK, 0);
EN MENÚ PRINCIPAL, ACERCA DE...
}
//-----
void __fastcall TForm1::Button1Click(TObject *Sender)
{
ALWavePlayer2->Enabled=False; AL PRESIONAR EL BOTÓN DE TIRAR DADOS SE EJECUTA
ALWavePlayer3->Enabled=False; TODAS ESTAS INSTRUCCIONES
```

```

ALWavePlayer4->Enabled=False;
ALWavePlayer5->Enabled=False;

//Se inicia video de agitar dados y mensaje

//Limpia Display
ILSegmentText1->Text="";
//Muestra mensaje
ILSegmentText1->Text=".AGITANDO DADOS."; ESCRIBE MENSAJE AGITANDO DADOS
WindowsMediaPlayer2->Visible= true;
WindowsMediaPlayer2->controls->play();
Timer2->Enabled=true; ESTA INSTRUCCIÓN ACTIVA EL TIMER 2 (ALLI SIGUE EL FLUJO DEL
PROGRAMA
}
//-----
void __fastcall TForm1::Timer2Timer(TObject *Sender)
{

//Luego de terminado el timer2
WindowsMediaPlayer2->Visible= false;

int rand(void); INICIO CÁLCULO DE VALORES ALEATORIOS
void srand(unsigned int semilla);
srand( (unsigned int)time( NULL ) );

//La última instrucción toma el tiempo como semilla.
//de este modo no comienza la generación con el mismo número.

int neleg;
int D1,D2;
float pmaquina,pjugador;

//Carga puntaje de maquina y de jugador
pmaquina=StrToFloat(Edit1->Text);
pjugador=StrToFloat(Edit2->Text);
//-----

//Se calcula numeros aleatorios para DADO 1 y DADO 2
D1= rand()%6+1;
//El valor 6 +1 da el rango máximo de los
//números aleatorios que aparecerán en este caso 7
D2= rand()%6+1;
//-----

//Testigos del resultado
Edit4->Text=D1;

Edit5->Text=D2;
//-----
//Lee el número elegido por el jugador

neleg=StrToInt(Edit3->Text);

//Se mostrara las figuras correspondientes a los números sorteados
//Hace Invisible figura dados y fondo negro

Image1->Visible=false;

//Hace visible fondo blanco

Image4->Visible=true;

//Hace invisible todas las imágenes de los dados

```

```

Image2->Visible=false;
Image5->Visible=false;
Image6->Visible=false;
Image7->Visible=false;
Image8->Visible=false;
Image9->Visible=false;
Image3->Visible=false;
Image10->Visible=false;
Image11->Visible=false;
Image12->Visible=false;
Image13->Visible=false;
Image14->Visible=false;
//-----
//Limpia el display verde
ILSegmentText1->Text="";
//Hace visible los Edit que muestran resultados
Edit4->Visible=true;
Edit5->Visible=true;
//-----

switch (D1) // es el dado1 SE MUESTRA EL VALOR DEL DADO 1 CON SU IMAGEN
{
    case 1:// muestra el 1
        Image2->Visible=true;

        break;

    case 2:// muestra el 2
        Image5->Visible=true;

        break;
    case 3:// muestra el 3
        Image6->Visible=true;

        break;

    case 4:// muestra el 4
        Image7->Visible=true;

        break;

    case 5:// muestra el 5
        Image8->Visible=true;

        break;

    case 6:// muestra el 6
        Image9->Visible=true;

        break;

}

//Para el segundo dado

switch (D2) // es el dado2 SE MUESTRA EL VALOR DEL DADO 2 CON SU IMAGEN
{
    case 1:// muestra el 1
        Image3->Visible=true;

        break;

    case 2:// muestra el 2
        Image10->Visible=true;

```

```

break;
case 3:// muestra el 3
    Image11->Visible=true;

break;

case 4:// muestra el 4
    Image12->Visible=true;

break;

case 5:// muestra el 5
    Image13->Visible=true;

break;

case 6:// muestra el 6
    Image14->Visible=true;

break;

}

//Se comprueba si el jugador acertó o no

if(neleg==(D1+D2))
{
    //instrucciones se ejecutan si condición se cumple
    //Limpia Display
    ILSegmentText1->Text="";
    //Escribe Display
    ILSegmentText1->Text="FELICITACIONES.. HA GANADO...";
    //Puntajes
    pjugador= pjugador+800;
    pmaquina= pmaquina-100;
    //Muestra puntaje
    Edit1->Text=pmaquina;
    Edit2->Text=pjugador;
    //Sonido de ganador
    ALWavePlayer2->Enabled=True;

}

else
{
    //instrucciones se ejecutan si condición NO se cumple
    //Limpia Display
    ILSegmentText1->Text="";
    //Escribe Display
    ILSegmentText1->Text="LO LAMENTO UD HA...PERDIDO...";
    //Puntajes
    pjugador= pjugador-100;
    pmaquina= pmaquina+100;
    //Muestra puntaje
    Edit1->Text=pmaquina;
    Edit2->Text=pjugador;
    //Sonido de perdedor
    ALWavePlayer3->Enabled=True;

if(pjugador<-100)

```

```

{

//instrucciones se ejecutan si condición se cumple
//Limpia Display
ILSegmentText1->Text="";
//Escribe Display
ILSegmentText1->Text="FIN DEL JUEGO.....SIN CREDITO";
Button2->Visible=true;
//Sonido de perdedor total
ALWavePlayer4->Enabled=True;
ALWavePlayer3->Enabled=True;

}

}

Timer2->Enabled=false;
}
//-----

void __fastcall TForm1::Button2Click(TObject *Sender)
{
Edit1->Text="1000"; BOTÓN QUE VUELVE A COMENZAR EL JUEGO
Edit2->Text="500";
Button2->Visible=false;
//Limpia Display
ILSegmentText1->Text="";
//Muestra mensaje
ILSegmentText1->Text="...JUGUEMOS...";
ALWavePlayer5->Enabled=True;

}
//-----

void __fastcall TForm1::ReglasdelJuego1Click(TObject *Sender)
{
Application->HelpFile = ("AYUDADV1.HLP"); MUESTRA ARCHIVO HELP CON REGLAS
Application->HelpCommand(HELP_CONTENTS, 0);
}
//-----

```