

```

M.setText("M:");
add(M, new org.netbeans.lib.awtextra.AbsoluteConstraints(370, 0, 30, 30));

S.setText("S:");
add(S, new org.netbeans.lib.awtextra.AbsoluteConstraints(400, 0, 30, 30));
} // </editor-fold>

private void jEditorPane1MouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {
    g.jEditorPane1.setText(tarea.Descripcion);
    g.jTextField1.setText(tarea.nombre);
    g.hora.setText(tarea.dia.get(Calendar.HOUR_OF_DAY)+ "");
    g.min.setText(tarea.dia.get(Calendar.MINUTE)+ "");
    g.seg.setText(tarea.dia.get(Calendar.SECOND)+ "");

    // TODO add your handling code here:
}

// Variables declaration - do not modify
private javax.swing.JLabel H;
private javax.swing.JLabel M;
private javax.swing.JLabel S;
private javax.swing.JEditorPane jEditorPane1;
private javax.swing.JLabel jLabel1;
private javax.swing.JScrollPane jScrollPane1;
private javax.swing.JLabel jLabel;
// End of variables declaration
}

```

14 DOMINO

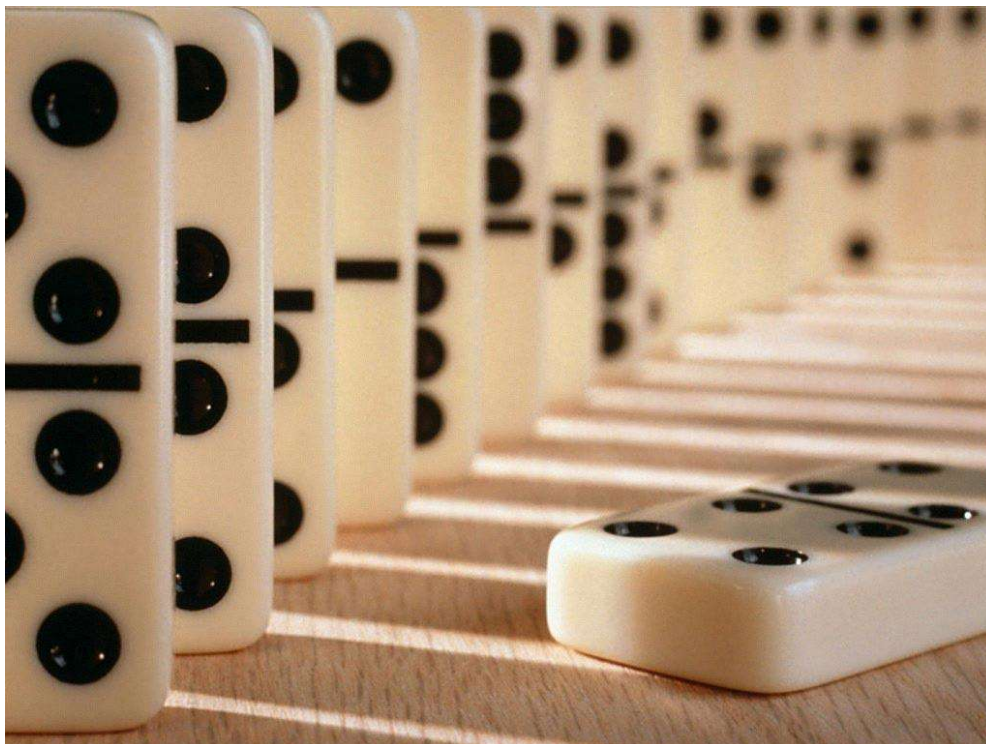
14.1.1 **LAS REGLAS DEL JUEGO DEL DOMINO**

El dominó (galicismo de domino) es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcados de uno a seis puntos, o no lleva ninguno. El juego completo de fichas de dominó consta de 28 piezas, en cada una de las cuales se representa un par de valores posibles. Hay otras variantes de juegos de dominó, en el que hay 55 piezas, o lo que es lo mismo 9 palos en lugar de 6.

Origen

El dominó surgió hace mil años en China a partir de los juegos de dados. No parece que la forma actual de 28 fichas dobles y rectangulares fuese conocida en Europa hasta que, a mediados del siglo XVIII, la introdujeran y extendieran los italianos por todas partes. El nombre del juego es de origen francés y fue tomado de una capucha negra por fuera y blanca por dentro, los mismos colores que presenta el dominó. Su popularidad en los países latinoamericanos es inmensa, particularmente en el Caribe Hispano (Venezuela, Colombia, República Dominicana, Puerto Rico, Cuba, Panamá, México, etc.).





Nombre de las Fichas

Las fichas con igual número de puntos en ambos cuadrados se conocen como dobles. Asimismo las fichas con uno de los cuadrados sin puntos se llaman blancas y las que tienen un punto se conocen como pitos o unos. Así, con los doses, treses, cuatros y cincos hasta llegar a los seises. En otros lugares suelen ser nombrados Blanco(0), As(1), Dos(2), Tres(3), Cuadra(4), Quina(5) y Sena(6)

Jugadores

El juego generalmente se juega de a cuatro jugadores en parejas. También puede jugarse en solitario.

Objetivo

El objetivo del juego es alcanzar una determinada puntuación previamente prefijada, jugando para ello las manos o rondas que sean precisas.

El jugador que gana una ronda, suma los puntos de las fichas de sus adversarios y/o pareja. El primer jugador o pareja que alcanza la puntuación fijada al principio de la partida, gana. La única señal válida en el juego del Dominó es la "pensada". Cuando le toque su turno de jugar, se tiene la opción de pensar durante un tiempo relativamente largo para hacer de conocimiento a su compañero que se tienen varias piedras del mismo número que va a tapar o que va a cuadrar. O por el contrario jugar de inmediato sin pensar, para indicar que no se tienen más piedras de ese número. También se puede usar para confundir al contrario haciendo creer que se tienen o no, varias piedras de un mismo número cuando en realidad no es así. Esto se llama "pensar en falso" y en algunas modalidades del juego no es permitido. Inicio del juego Los jugadores de cada pareja se colocan alternativamente alrededor de una mesa quedando en posiciones enfrentadas los miembros de cada pareja respectivamente.

Antes de empezar, las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa y se revuelven para que los jugadores las recojan al azar en igual número cada uno (normalmente 7). Hay varias maneras de empezar la primera ronda. Una es que empieza el jugador que tiene el seis doble, y continua el jugador situado a su derecha. Otra puede ser el que saque la ficha más alta de todos, o también puede llegarse a un acuerdo antes de empezar la partida si una pareja quiere dar ventaja a la otra. Si se juega más de una, se puede repetir cualquier método en las siguientes, o por ejemplo, empieza la pareja perdedora o ganadora. En las siguientes rondas, empezará el jugador a la derecha del que empezó la ronda anterior. Podrá tirar cualquier ficha, no tiene por qué ser doble. Al finalizar la ronda, la persona que fue mano, le tocará revolver las fichas (también llamado fregar, hacer la sopa, sacar pecho, barajear, etc.) para la próxima mano.

Desarrollo del juego

En su turno cada jugador colocará una de sus piezas con la restricción de que dos piezas sólo pueden colocarse juntas cuando los cuadrados adyacentes sean del mismo valor (ej. el 1 con el 1, el 2 con el 2, etc. hasta el 6). Es costumbre colocar los dobles de forma transversal. Colocar un doble suele llamarse doblarse, o acostarse. Si un jugador no puede colocar ninguna ficha en su turno tendrá que pasar el turno al siguiente jugador. Es frecuente en el juego que alguno de los jugadores tire, por ejemplo, el último de los seises quedando únicamente por tirar el seis doble. En este caso se dice que ha matado el seis doble. El jugador que lo tenga no podrá ya ganar la ronda (a no ser que le gane su compañero).

Final del juego

La mano continúa hasta que se da alguna de las dos situaciones:

- Alguno de los jugadores se queda sin fichas por colocar en la mesa. En este caso el jugador se dice que dominó la partida.
- En caso de cierre, tranca o tranque, es decir, cuando a pesar de quedar fichas en juego ninguna pueda colocarse, ganará el jugador o pareja cuyas fichas sumen menos puntos. Esto solamente sucede cuando el mismo número está en ambos extremos del juego, y las siete fichas de ese número ya han sido jugadas.

El dominó nació hace mil años en China. Algunos relatos históricos han rastreado la evidencia de la existencia de las fichas de dominó hasta un héroe soldado llamado Hung Míng, que vivió entre los años 181y 234 d.C. Otros historiadores, en cambio, creen que el creador fue el maestro Keung T'ai Kung, que vivió en el siglo XII.

Sin embargo, la enciclopedia china Chu sz yam (Investigaciones sobre las tradiciones de todas las cosas) atestigua que las fichas de dominó fueron inventadas por un estadista que vivió en el año 1120. Se dice este estadista (cuyo nombre se desconoce) presentó la idea al emperador Hui Tsung; una vez recibida la aprobación del emperador, el juego habría sido distribuido al extranjero mediante una orden imperial durante el reinado del hijo de Hui, Kao-Tsung (1127 - 1163). No obstante, **otros historiadores aseguran que este texto se refiere con esto solo a la estandarización del dominó en el resto del mundo**, y no a la invención del juego en sí.

En China se usa la palabra ‘naipe’ para describir los juegos de cartas y las fichas de dominó, y este término ya se mencionan en el siglo X. Las fichas de dominó chinas aparentemente fueron diseñadas para representar todos los lanzamientos posibles con dos dados. Estaban fabricadas de hueso y llevaban a cada lado un alfiler u ojiva que sujetaba una lámina de ébano para ocultar al contrario los puntos. Así nació el famoso y simbólico contraste del blanco y el negro que identifica al dominó.

14.1 El origen del término 'dominó'

En Occidente, el dominó se registró por primera vez a mediados del siglo XVIII en Italia y Francia y aparentemente fue introducido en Inglaterra por los prisioneros franceses a fines del siglo XVIII. Pero el nombre se lo dieron los franceses y curiosamente lo copiaron de una capucha negra por fuera y blanca por dentro que usaban los [curas](#) en invierno. La palabra ‘domino’ es probable que derive del latín *dominus* (es decir, el dueño de la casa). El vocativo, *domino*, se convirtió en el dominó escocés e inglés (es decir, maestro de escuela). El dativo o ablativo, *domino*, se convirtió en el dominó francés y luego se adoptó la misma palabra en español y en inglés. Esta

palabra se refirió, como hemos mencionado, primero a un tipo de capucha monástica; luego a un disfraz con capucha y con una pequeña máscara; luego a la máscara en sí misma y, finalmente, a el conjunto de piezas del juego.

14.2 Versiones contemporáneas

Muchos de los juegos que asociamos con el dominó en Occidente son bastante modernos. Los juegos de bloques parecen ser los más antiguos de los juegos que se conservaron en Europa. Pero el estilo de dominó llamado muggins, que se juega especialmente en Estados Unidos, data de principios del siglo XX. Además, muchos estilos de juego que hoy podemos encontrar en páginas de juegos online y en versiones de fichas del juego de sobremesa fueron inventados en el último siglo. Eso sí, **todos sobre el mismo concepto de fichas, que tiene mil años de antigüedad.**

14.3 CODIGO FUENTE

```
/*
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
 * To change this template file, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package javafxswingdomino;
import java.io.*;
import java.util.ArrayList;
/**
 *
 * @author abel
 */
```

14.4 public class Dato implements Serializable{

```
int punta;  
Ficha f;  
ArrayList jugadores;
```

```
public Dato(Ficha f,int punta,ArrayList jugadores ){  
this.punta=punta;this.f=f;this.jugadores=jugadores;  
}  
}
```

```
/*  
 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.  
 * To change this template file, choose Tools | Templates  
 * and open the template in the editor.  
 */  
package javafxswingdomino;  
/**  
 *  
 * @author abel  
 */
```

14.5 public class Nombre extends javax.swing.JDialog {

```
/**  
 * Creates new form Nombre  
 */  
public Nombre(java.awt.Frame parent, boolean modal) {  
    super(parent, modal);  
    initComponents();  
}
```

```
/**  
 * This method is called from within the constructor to initialize the form.  
 * WARNING: Do NOT modify this code. The content of this method is always  
 * regenerated by the Form Editor.  
 */  
@SuppressWarnings("unchecked")  
// <editor-fold defaultstate="collapsed" desc="Generated Code">
```

```

private void initComponents() {

    nombre = new javax.swing.JTextField();
    jButton1 = new javax.swing.JButton();
    virtual = new javax.swing.JRadioButton();
    humano = new javax.swing.JRadioButton();

    setDefaultCloseOperation(javax.swing.WindowConstants.DISPOSE_ON_CLOSE)
    ;
    setTitle("Entra tu nombre");
    setMinimumSize(new java.awt.Dimension(300, 150));
    setPreferredSize(new java.awt.Dimension(300, 300));
    setSize(new java.awt.Dimension(300, 300));
    getContentPane().setLayout(new
org.netbeans.lib.awtextra.AbsoluteLayout());

    nombre.setMinimumSize(new java.awt.Dimension(100, 100));
    nombre.setPreferredSize(new java.awt.Dimension(90, 30));
    getContentPane().add(nombre,
org.netbeans.lib.awtextra.AbsoluteConstraints(80, 110, -1, -1));
new

    jButton1.setText("ok");
    jButton1.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
        public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
            jButton1ActionPerformed(evt);
        }
    });
    getContentPane().add(jButton1,
org.netbeans.lib.awtextra.AbsoluteConstraints(100, 180, 50, 30));
new

    virtual.setText("Jugador Virtual");
    virtual.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
        public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
            virtualActionPerformed(evt);
        }
    });
    getContentPane().add(virtual,
org.netbeans.lib.awtextra.AbsoluteConstraints(70, 20, 120, -1));
new

```

```

humano.setText("Jugador Humano");
humano.addActionListener(new java.awt.event.ActionListener() {
    public void actionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
        humanoActionPerformed(evt);
    }
});
getContentPane().add(humano,
org.netbeans.lib.awtextra.AbsoluteConstraints(70, 60, -1, -1));

pack();
} // </editor-fold>

private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
dispose();

    // TODO add your handling code here:
}

private void virtualActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    humano.setSelected(false);
// TODO add your handling code here:
}

private void humanoActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {
    virtual.setSelected(false);

// TODO add your handling code here:
}

/**
 * @param args the command line arguments
 */
public static void main(String args[]) {
    /* Set the Nimbus look and feel */
    //<editor-fold defaultstate="collapsed" desc=" Look and feel setting code
(optional) ">
    /* If Nimbus (introduced in Java SE 6) is not available, stay with the default
look and feel.
    *
    * For details see
http://download.oracle.com/javase/tutorial/uiswing/lookandfeel/plaf.html

```