

1er proyecto de Programación
Gwent-pro
Anthony Cruz García C-122



Este es el informe de mi primer proyecto de la asignatura: Programación, MATCOM, Universidad de la Habana. Mi juego se basa en clásico del fútbol Barcelona vs Real Madrid. Donde tendrás que jugar con el Barcelona.

El Mazo

Mi mazo de Gwent se nombra La Xavineta y contiene lo siguiente:

1. Una carta de líder. El líder de este mazo es Xavi el Jardinero y este tiene la habilidad: Si te encuentras en la segunda ronda puedes activar su efecto y robar una carta. PD: Para activar su efecto debes dar click sobre él.
2. Cada carta pertenece a la facción La Xavineta.
3. Dos tipos de cartas de unidad, plata(p) y oro (o). Las cartas de plata tienen un límite en el deck de tres copias, mientras que las de oro pueden tener sólo una.
4. Cartas de clima, aumentos, despeje y señuelo.

Inicio del juego

Al comenzar una partida verás el lanzamiento de una moneda y cada jugador roba 10 cartas de su deck. Antes de que arranque la batalla, se desplegará un menú en el cual podrás escoger hasta 2 cartas para regresarlas a la baraja (PD: Para seleccionar cualquier carta tendrás que hacer click sobre ella y verás como cambia de tamaño, esto significa que esta seleccionada) y luego hacer click en el botón SELECCIONAR CARTAS para robar la misma cantidad.

1. El lanzamiento de la moneda decidirá quien inicia la partida
2. La máxima cantidad de cartas que se puedes tener en la mano es 10, cualquier carta que sea robada (por algún efecto durante el juego) mientras se está en este límite será descartada (enviada al cementerio).
3. El jugador que gane la ronda anterior, será quien comience la siguiente.
4. Al inicio de la segunda ronda, cada jugador roba dos cartas.
5. Si el juego alcanza una tercera ronda, cada jugador roba también dos cartas antes de comenzarla.

El tablero

Cada jugador tiene un campo de batalla formado por tres filas. Una para las cartas cuerpo a cuerpo (cc), otra para las cartas con ataque a distancia (d) y otra para las cartas de asedio (a).

1. Cada fila tiene espacio para una carta de aumento. Los aumentos afectan a las unidades de una fila específica dándoles una bonificación de ataque
2. Hay tres espacios para cartas de clima. Cada carta de clima afecta filas (cuerpo a cuerpo, distancia o asedio) para ambos jugadores simultáneamente, penalizando el ataque de todas las cartas que se encuentren en ella.
3. Hay un espacio para el cementerio
4. Hay un espacio para el mazo
5. Hay un espacio para la carta Líder
6. Cada jugador tendrá dos vidas que representan las rondas que puede perder (PD: El jugador que se quede sin vidas pierde la partida y en caso de que sean los dos habrá empate)
7. Hay un texto que indica si es tu turno o el del oponente y un texto que indica el número de la ronda

Cartas de unidad

Cada carta de unidad tiene uno ([cc], [d] o [a]), dos (cc, d], [a, d] o [cc, a]) o incluso tres ([a, d, cc]) tipos de ataque al mismo tiempo. Una carta [cc, a, d] puede ser jugada en cualquiera de las tres filas mientras que una carta [cc] sólo puede ser jugada en la fila de cuerpo a cuerpo. Los iconos a continuación representan el tipo de ataque de una carta (d,a,cc)



Todas las unidades tienen además un indicador de poder.

Las cartas doradas (héroes) no son afectadas por ningún efecto de carta especial, ya sea positivo o negativo. Para saber si una carta es una unidad de oro esta tendrá sobre su anillo de poder un diseño color oro.

Las unidades pueden tener también poderes especiales que se activan al colocarlas. Los efectos disponibles son los siguientes:

1. Poner un aumento en una fila propia.
2. Poner un clima.
3. Eliminar la carta con más poder del campo (propio o del rival).
4. Eliminar la carta con menos poder del rival.
5. Robar una carta.
6. Multiplica por n su ataque, siendo n la cantidad de cartas iguales a ella en el campo.
7. Limpia la fila del campo (no vacía, propia o del rival) con menos unidades.

Cartas especiales

Además de las cartas de unidades, existe una serie de cartas especiales. Estas tienen los siguientes tipos:

1. **clima:** Afectan una fila para ambos jugadores ya que como sabemos a estos les el terreno en malas condiciones (por ejemplo, la fila de cuerpo a cuerpo). Penalizan el ataque de las unidades



2. **aumentos:** Afectan una fila del jugador que la juega. Dan bonificación al ataque de las unidades.



3. **despeje:** Despeja el clima eliminando varias cartas de tipo clima. Cuando llega la noche se juega mejor (como dice Xavi)



4. **señuelo:** Permite colocar una carta con poder 0 en el lugar de una carta del campo para regresar esta a la mano.



El juego

Un turno consiste en jugar una carta (dar click sobre ella), utilizar una habilidad de líder o pasar (dar click sobre el botón azul de pasar turno). El hecho de pasar implica que el jugador terminó de jugar por la ronda actual y por tanto no utilizará ninguna otra carta. En el momento en que los dos jugadores hayan pasado, la ronda termina, todas las cartas son enviadas al cementerio y la persona con mayor fuerza en el tablero ganará. Dos rondas ganadas marcan la victoria. Si la ronda termina en empate, cada jugador obtiene un punto de ronda.