**Trabajo Practico de Programación Orientada a Objetos**

***Consignas***

*1)Reglas*

*2)Estrategias*

*3) Si se puede llegar a 15 en una mano (opcional)*

*4) Casos de prueba*

*Grupo: KobraGei*

* *Bruno Romero*
* *Belén Veira*
* *Henri Penicaud*

*Ano y división: 5to 1era*

1. ***Reglas de la Escoba del 15***

*El objetivo del juego es llegar a 15 puntos.*

***Inicio:*** *al principio se agarra una baraja de cartas españolas y se sacan los 8 y los 9. Luego un jugador mezcla las cartas y reparte 3 cartas a cada jugador y 4 boca arriba en la mesa.*

*Cada jugador en su turno debe usar una de las cartas de su mano y las que sean necesarias de la mesa para formar 15, si lo forma se queda esas cartas, si no lo forma porque no le da la suma, tiene que dejar una de sus cartas en la mesa.*

*Una vez que ambos jugadores se quedan sin cartas, se dejan las cartas en la mesa que haya, y se vuelven a repartir 3 para cada jugador. Esto se repite hasta que se acaben las cartas del mazo.*

*SI en un turno, un jugador agarra todas las cartas que están sobre la mesa, se lo denomina escoba y vale un punto.*

*Cuando el jugador que reparte deja las 4 cartas sobre la mesa y solo entre ellas suman 15, se lo denomina escoba de mano y vale un punto para el repartidor.*

*Luego de que se reparten todas las cartas del mazo, se cuentan los puntos que hay, estos pueden ser:*

*1 punto por cada escoba hecha*

*1 punto por “cartas” que es quien tiene la mayoría de las cartas.*

*1 punto por “oros” que es quien tiene mayor cantidad de cartas del palo oro o 2 puntos si un jugador tiene todas las cartas.*

*1 puntos por “setenta” que es quien tiene la mayoría de 7.*

*1 punto por “siete de velo” que es quien tiene el 7 de oro.*

*Luego de sumar los puntos, se cambia el jugador que va a repartir y se vuelve a empezar.*

1. ***Estrategias***
2. *Conseguir o conservar el 7 de velo, ya que tenerlo le otorga al jugador 1 punto. Para hacer esto las dos principales son si te toca en mano intentar no tirarla en la mesa y usarla para agarrar otras cartas, y si está en la mesa intentar agarrarla lo antes posible, ya que los otros jugadores también la van a intentar conseguir.*
3. *Conseguir la mayor cantidad de cartas Oro posibles, le otorga 2 puntos al jugador. Esto se consigue, al agarrar cartas de la mesa, dándole prioridad a las que sean de oro antes que al resto (al menos que sean 7)*
4. *Hacer la mayor cantidad de Escobas posibles para poder llegar más rápido a 15 puntos y ganar.*
5. *Tener la cantidad de cartas mayor a la de tu oponente, eso te otorga 1 punto. Para conseguir esto solamente se tiene que elegir la suma de más cartas al agarrar. Ejemplo: si hay una sota y dos cuatro, y yo puedo agarrar con un siete, agarrar los dos 4. Aclaración: esto no es completamente verdad, ya que, si hay un 4, un 3 y un 7 y yo tengo una sota, es más conveniente agarrar el siete.*
6. *Dependiendo de las cartas que estén en la mesa, coloca cartas de menor o mayor valor para que tu oponente no haga una escoba. Por ejemplo, si en la mesa hay una sota y un 3, y yo en mano tengo un 1 y una sota, tirar la sota ya que, si el oponente no podía utilizar la que estaba en la mesa, esta tampoco le va a servir y no va a poder hacer una escoba.*
7. *Si en la partida que se está jugando se tiran cartas de poco valor, el jugador (nosotros) tiraría una carta que de la suma de todas 15 y así poder ganar 1 punto a futuro.*
8. ***Casos de Prueba***
9. *Verificar que cuando se termina de repartir el mazo, las cartas que hay en la mesa se las dan al último jugador que agarro cartas y la suma de sus cartas debe dar 10, 25, 40 o 55.*
10. *Verificar si el jugador hace escoba de mano*
11. *Que el conteo de puntos sea correcto*
12. *Verificar si tiene 7 de velo, cartas, oros, 70´s*
13. *Verificar el cambio de turnos*
14. *Verificar que ya no hay más cartas en el maso*
15. *Verificar con quien se quedan las últimas cartas en la mesa al final de la partida*
16. *Verificar que cuenten los puntos al final de cada mano*
17. *Verificar que la maquina haga un “sople” correcto*