


Open · Opened 2 weeks ago by  **Rubén Montero**

Repartiendo unas cartas

Resumen

- Se pedirá una clase que tenga un método constructor y un método público que almacene un JSON con información de la repartición inicial de cartas de una baraja de naipes para **N** jugadores

Descripción

[Brisca](#), [Tute](#), [Escoba](#), [Chinchón](#). Existen muchísimos juegos de cartas que se juegan con una baraja. La mayoría tiene algo en común: **Inicialmente hay que repartir cartas a los jugadores.**

¿Qué cartas?

En nuestro caso, no serán cartas reales. Únicamente trabajaremos con *identificadores* (códigos) de cartas.

Así:

	Oros	Copas	Espadas	Bastos
1	O1	C1	E1	B1
2	O2	C2	E2	B2
3	O3	C3	E3	B3
4	O4	C4	E4	B4
5	O5	C5	E5	B5
6	O6	C6	E6	B6
7	O7	C7	E7	B7
Sota	OS	CS	ES	BS
Caballo	OC	CC	EC	BC
Rey	OR	CR	ER	BR

La tarea

Crearemos una clase `CardDistributer`.

Tendrá un método constructor que reciba **2** parámetros tipo `short`. Son:

- El número de jugadores.
 - Debe ser `> 0` y `<= 4`. De lo contrario, se lanzará una excepción con `throw new RuntimeException();`
- El número de cartas por jugador.
 - Debe ser `> 0` y `<= 8`. De lo contrario, se lanzará una excepción con `throw new RuntimeException();`

Esta clase servirá únicamente para **simular** la repartición inicial de cartas en una partida, donde *no* está prefijado el número de jugadores ni el tamaño de la mano de cartas, sino que nos adaptamos a lo pasado por **parámetro** en el método constructor.

Dicha *repartición* se hará mediante un método `produceJSON`:

- `public void`, **no** recibe parámetros
- Generará un objeto JSON y lo **guardará** en `assets\cards.json`
- Tendrá una forma *como* la siguiente:

(Ejemplo para el caso de *número de jugadores=3* y *número de cartas=3*)

```
{
  "player1": ["05", "C1", "E1"],
  "player2": ["07", "C3", "C2"],
  "player3": ["BS", "CR", "E5"]
}
```

(Ejemplo para el caso de *número de jugadores=2* y *número de cartas=4*)

```
{
  "player1": ["02", "CR", "ER", "BS"],
  "player2": ["C2", "E6", "E3", "C1"]
}
```

Nótese que:

- Las cartas asignadas a cada jugador son elegidas aleatoriamente
- **No** pueden repetirse (¡no se puede dar la misma carta 2 veces!)

Por último

Verifica que el *test* funciona correctamente.

Haz **commit** y **push** para subir los cambios al repositorio.



Rubén Montero @ruben.montero changed milestone to [%Sprint 1](#) 2 weeks ago



Ania Blanco @ania.blanco mentioned in commit [ee5f045c](#) 1 week ago