

Proyecto 2: Rummy

Nombre: Coral M. Salort Nogueras

ID de estudiante: 801-15-8112

Curso: CCOM4029 - Lenguajes de Alto Nivel

Profesora: Patricia Ordóñez

Descripción

Este proyecto es un GUI interactivo de una versión de Rummy simplificada.

Colaboración

Este proyecto se realizó en su mayoría con la ayuda y compañía de Miguel Hernández, y algunos tips y consejos de Víctor Hernández.

Instrucciones para lanzar el juego

Para correr el código, ubíquese en el directorio donde se encuentra el folder del proyecto, y corra las siguientes líneas:

```
javac Proj2.java  
java Proj2
```

Esto lanzará una pantalla con la interface de usuario.

Cómo jugar

Para reglas generales del juego, puede referirse a algún website con las reglas. Solo considere que esta implementación se limita al reconocimiento de sets, no de runs.

[Rummy \(Rum\)- Card Game Rules | Bicycle Playing Cards](#)

Funcionalidad

Botones

- Deck: Coge una carta del tope del deck
- Stack: Coge una carta de la pila de descarte
- Lay: Identifica un set y lo descarta de la mano
- Lay on Stack: Descarta una carta de la mano para acabar el turno

Terminal

El terminal lleva cuenta del contenido de las manos. Al culminar el juego, el terminal indica si ganó Player 1, Player 2 o si es un empate.