Clases

Carta: Como el mismo nombre lo dice esta clase representa una carta. Tiene 2 atributos, ambos de tipo int: valor y palo. valor es un número del 1 al 13 que representa exactamente el valor de la carta y palo es un número del uno al cuatro que representa espadas, corazones, tréboles y diamantes respectivamente.

Jugador: Esta clase representa a cada jugador. Cada jugador tiene los siguientes atributos: int posicion, Carta cartas[], int fichas, int retirarse y Calculadora calc. Por otro lado tiene los siguientes métodos:

**void setPos(int pos)**: Este método es para poner las posiciones de los jugadores en la mesa.

**void addCarta(Carta x, int index)**: Este método es para repartir cartas a los jugadores.

**void setFichas()**: Este método es para poner la cantidad de fichas que tienen los jugadores.

**void reset()**: Este método es para reiniciar los estados de todos los atributos de la clase Jugador.

**int apostar(int retirarse)**: Este método recibe la variable retirarse y hace una apuesta si esta es igual a 0, de lo contrario se retira.

Calculador: Esta clase representa la parte lógica del jugador. Calculador tiene una matriz llamada: int [][]cartas que sirve para marcar las cartas que el jugador tiene disponible para hacer jugadas. Calculador tiene los siguientes métodos:

**int calcular(int posJugador)**: Este método se encarga de calcular qué tan viable o beneficioso es para el jugador hacer apostar o si es mejor salirse.

**void cargarCarta(Carta x)**: Este método guarda las cartas en la matriz [][]cartas.

**void reset()**: Este método reinicia la matriz [][]cartas.

Mesa: Esta clase representa la mesa en la que se está llevando a cabo el juego. Esta clase tiene los siguientes atributos: int numeroJugadores, Carta mazo[], int index, int blanco y Carta fliped[]. Esta clase también cuenta con los siguientes métodos:

**void repartir()**: Este método es para repartir las cartas a los jugadores.

**void jugarRondas()**: Este método es para iniciar el juego.

**int decidirGanador()**: Este método es el que decide cual jugador fue el ganador.