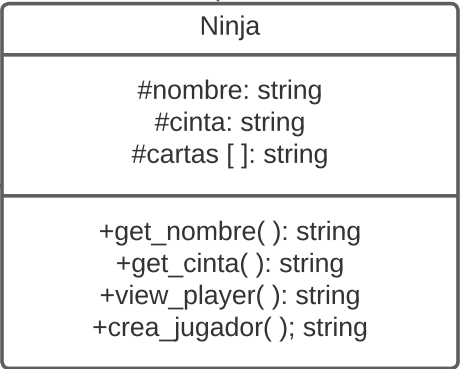
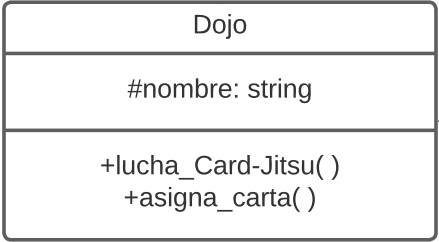
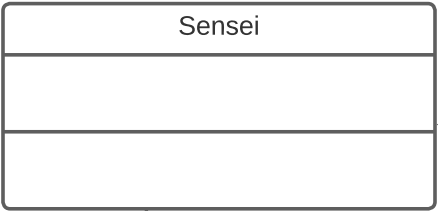
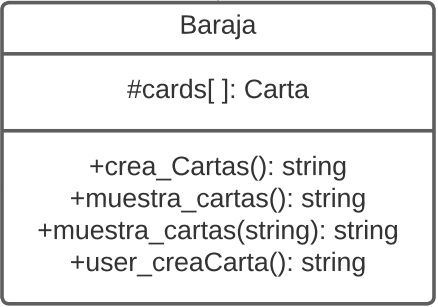
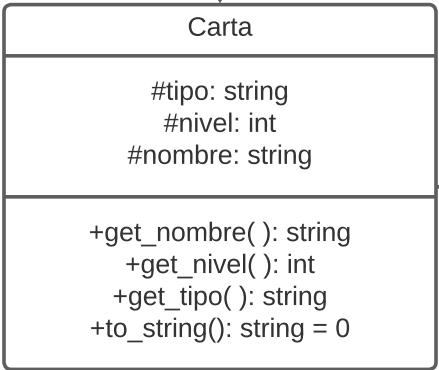
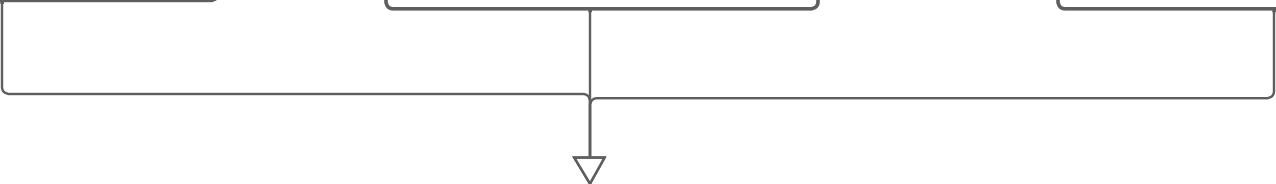
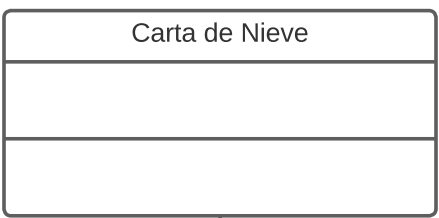
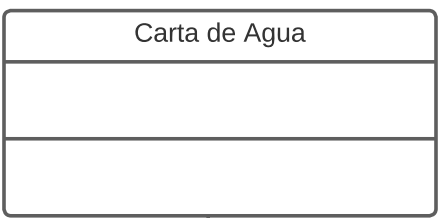
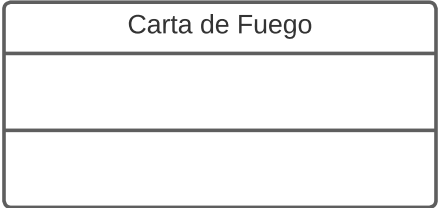


Fernando Josué Matute Soto
A00833375
UML Card-Jitsu
TC1030
Programación Orientada a Objetos



Este programa cumple con el proposito de ser una plataforma donde un jugador es un ninja y desea jugar el clásico juego de Cardjitsu de Club Penguin. En este pequeño juego tenemos a un ninja que posee cartas que se le son asignadas aleatoriamente dependiendo si ganó la partida contra el sensei que claramente posee todas las cartas. En este programa el ninja podrá seleccionar el Dojo en el que quiera luchar y en caso de ganar reclamará una carta del elemento del Dojo que ha ganado, es decir, si el ninja gana en el Dojo de Fuego será recompensado con una carta aleatoria de fuego.

