

MANUAL TÉCNICO
José Carlos Soberanis Ramírez
201730246

Datos técnicos del pc sobre el cual se desarrolló

- Procesador: Intel core i7 6500U de 2.5 GHz
- Ram: 5 Gb
- SO: kubuntu version 5.3.0-40 de 64 bits

Clases y estructuras

Para el proyecto se utilizaron dos estructuras y una clase. La clase se denomina Carta y las estructuras NodoPila y NodoLista descritas posteriormente.

Carta

- Atributos
 - Tipo: determina el tipo de la carta, si es de diamantes, corazones, picas o tréboles.
 - Valor: determina el valor numérico de la carta, si es un as, un dos, tres, cuatro, ..., doce o trece.
 - Visible: atributo que utilizamos para saber si la carta está disponible a la vista por el usuario.
- Métodos
 - Getters para cada uno de los respectivos atributos.
 - Setters para cada uno de los respectivos atributos.
 - EscribirCarta: este método sirve para mostrar en pantalla la carta y su respectivo representación, es decir, una carta tipo 0, y valor 1, se mostraría como "A<>" ya que representaría al As de diamantes.

NodoPila

- Atributos
 - Carta: guarda el valor de una carta en su respectivo espacio
 - NodoPila*: guarda la ubicación del siguiente nodo al que se enlazará (puede llegar a ser nulo)

NodoLista

- Atributos
 - NodoPila*: guarda el inicio de una pila
 - NodoLista siguiente*: guarda la ubicación en la que se encuentra el siguiente nodo.
 - NodoLista anterior*: guarda la ubicación en la que se encuentra el nodo anterior.