

Asumimos que el jugador puede atacar, que la carta atacante no tiene efectos, y que la región monstruo del oponente tiene al menos una carta.

La Vista le muestra una pantalla al jugador para que seleccione la carta a atacar, llamada "cartaSolicitada"

Se registra el ataque de la carta para que no se le permita volver a atacar en el mismo turno.

1: cartaMonstruoAtacarBtn_Click()

2: atacar(jugadorAsociado, cartaAtacante)()

3: sePuedeAtacar(cartaAtacante, solicitante)

estadoVerificador

4: solicitarCartaAAtacar(cartaAtacante)

5: atacarCarta(jugadorAsociado, cartaAtacante, cartaSolicitada)

6: cambiarAFase(FaseTrampa)

7: atacar(cartaAtacante, cartaSolicitada)

8: cartaAtacaEnTurnoActual(cartaAtacante)

9: retrocederFase()

: RegionesMonstruoBoton

: Controlador

: VerificadorCondicionesJuego

: Vista

: Modelo

: MaquinaTurnos