

## Clase de TP5: Mazo de cartas

Un mazo de cartas como concepto, en el sentido de ser una coleccion de cartas independiente de las cartas contenidas en si, o el uso que se le vaya a dar.

### Información:

- . Cantidad de cartas: La cantidad de cartas contenidas dentro del mazo.
- . Cartas contenidas: Como son los atributos de las cartas que se encuentran en el mazo.

Los atributos de las cartas van a ser dictados por los mazos a los que pertenecen. Por ejemplo las cartas de un mazo de naipes españoles tendrán como atributos:

- . Valor: Un número que indica el valor de la carta.
- . Palo: Indica a que palo pertenece la carta.

### Comportamientos:

- . Contar cartas: Obtiene cuantas cartas tiene el mazo.
- . Mezclar mazo: Acomoda de manera aleatoria el mazo.
- . Ordenar mazo: Ordena el mazo, ya por el valor de las cartas o por el palo.
- . Quitar carta: Retira una carta de cualquier parte del mazo.
- . Añadir carta: Añade una carta a cualquier parte del mazo

---

## Clase más abstracta: Contenedor

Un contenedor o almacenador es un elemento que tiene la capacidad de contener otros elementos.

### Información:

- . Cantidad de elementos: La cantidad de elementos contenidos dentro del almacenador.
- . Objetos contenidos: Como son los atributos de elementos que se encuentran en el almacenador.

### Comportamientos:

- . Contar elementos : Obtiene cuantos elementos tiene el almacenador.
- . Quitar elemento : Retira un elemento del almacenador.
- . Añadir elemento : Añade una elemento a el almacenador.

---

## Clases especializada:

- . Mazo de Hearthstone:

El mazo de cartas usado para el juego "Hearthstone" hereda los metodos y atributos de la clase Mazo y también tiene metodos y atributos propios:

### Información:

- . Validez: El estado de validez del mazo.
- . Dorso: El dorso que tendrán las cartas del mazo.

Los atributos de las cartas dados por esta clase son:

- . Salud: Valor numérico que indica la salud la carta.
- . Efecto: El efecto que tendrá la carta una vez jugada.
- . Ataque: Valor numérico que indica el ataque la carta.
- . Costo: Valor numérico que indica el costo de jugar la carta.
- . Tipo: Nombre que indica de que clase es la carta. Por ejemplo "Elemental", "Demonio" o bestia.
- . Rareza: Indicador de que tan común es la adquisicion de la carta. Influye en la cantidad de copias que se pueden incluir dentro de un mazo.
- . Nombre: El nombre de la carta.

#### Comportamientos:

- . Validar mazo: Obtiene la validez del mazo. Un mazo es válido si contiene exactamente 30 cartas, no contiene más de 2 copias de ninguna carta, y solo contiene 1 copia de cartas que sean de rareza "legendaria".
- . Cambiar dorso: Cambia el dorso del mazo.

#### Ejemplo de objeto/mazo:

[Nombre de la carta | Cantidad de copias]

-----

Flametongue Totem	2
Totem Golem	2
Tuskarr Totemic	2
Vitality Totem	2
Whirling Zap-o-matic	2
Mana Tide Totem	1
Thunder Bluff Valiant	1
Fire Elemental	2
The Mistcaller	1
Al'Akir the Windlord	1
Zombie Chow	1
Boneguard Lieutenant	1
Big Game Hunter	1
Defender of Argus	1
Enhance-o Mechano	1
Evil Heckler	1
Piloted Shredder	2
Antique Healbot	2
Sludge Belcher	2
Sylvanas Windrunner	1
Dr. Boom	1

#### Ejemplo de carta:

Nombre: Tótem marea de maná.  
 Rareza: Rara.  
 Tipo: Totem.  
 Costo: 3.  
 Ataque: 0.  
 Salud: 3.  
 Efecto: Al final de tu turno roba una carta.

#### Partes identificadas:

Nombre: Texto.  
Rareza: Texto.  
Tipo: Texto.  
Costo: Número.  
Ataque: Número.  
Salud: Número.  
Efecto: Texto.

---