**Juego de Guerra de Cartas**

Desarrollar una aplicación que simule un juego de cartas para 3 jugadores, en el cual luego de repartirlas cada jugador ira sacando una carta y en cada jugada el ganador será el que presente la carta con mayor valor.

El sistema debe contar con las siguientes estructuras:

* 1 **cola** donde se almacenarán los valores barajeados.
* 3 **Pilas** donde cada jugador recibirá las cartas al momento de jugar
* 4 **listas enlazadas**. 1 para cada jugador en donde almacenara las cartas que vaya ganando y una que servirá de pozo para cuando haya empates.

La funcionalidad del juego se detalla a continuación:

1. Barajear.
   1. Llenar una cola con valores aleatorios de 1 a 13 (representan cartas de naipes). Deben ser 15 cartas ya que tendremos que repartir 5 cartas a 3 jugadores que participaran.
2. Repartir.
   1. Debe extraer los valores de la Cola e insertarlos intercaladamente en cada una de las pilas de cada Jugador
3. Jugar.
   1. Extraer una carta de cada Pila de Jugador.
   2. Comparar los valores de cada carta siguiendo las siguientes reglas:
      1. El jugador que tenga la carta mayor se queda con su carta y las de los otros 2 jugadores. Dichas cartas se insertarán en la Lista Enlazada del jugador ganador.
      2. Si hay triple empate cada jugador conserva su carta trasladándola a la Lista enlazada del jugador.
      3. SI hay doble empate los que empataron conservan sus cartas y la carta del perdedor pasa a la Lista Enlazada Pozo.
4. Calcular Ganador
   1. Recorrer y sumar los valores de cada Lista Enlazada de jugador y el que tenga la suma más grande debe ser nombrado como ganador.

|  |  |
| --- | --- |
| Funcionalidad | Ponderación |
| Interfaz Gráfica | 10% |
| Barajear | 20% |
| Repartir | 20% |
| Jugar | 30% |
| Calcular Ganador | 20% |