

PyMagic

Document de proves

Héctor Lara,
Eric Morales,
Marc Sánchez,
2n DAMvi A,
17/02/2025

Índex

Menú.....	1
Buscar.....	1
Migració.....	2
Add.....	2
Simulació.....	3
Atac.....	4
Eliminar.....	5

Menú

Tenim un menú que apareix en executar el programa:

```
Opcions: buscar <<id carta>> <<camp a buscar>> / migracio / add <<nom jugador>> / simulacio / atac <<nom jugador>> / eliminar <<nom jugador>> / fi
Tria el valor que vols buscar:
```

La primera comanda buscarà el camp que especifiquem a la carta amb l'ID que li passem per terminal.

La segona comanda crearà dos jugadors predeterminats amb 20 punts de vida i 5 cartes aleatòries de totes les existents a la col·lecció Gathering.

Amb la tercera s'afegirà una carta a la llista de cartes de l'usuari que passem per la línia d'ordres.

La quarta realitza una simulació aleatòria d'una partida entre dos jugadors de tots els existents.

La cinquena augmenta el valor en dos punts (fins a un màxim de 20 punts) a totes les cartes del jugador que es passa per línia d'ordres que tinguin com a true el seu valor isFunny.

La sisena esborra de la col·lecció el jugador que es passa per línia d'ordres.

I l'última tanca l'execució.

Buscar

Tenim creat una consulta amb pyMongo que busca per l'id de la carta que l'usuari introdueix per consola i, seguidament, comprova que el camp que ha introduït a continuació existeixi:

```
Tria el valor que vols buscar: buscar 1 name

El valor és: (1, 'Ach! Hans, Run!')
```

Com es pot veure, ens retorna l'id de la carta / document i el camp que li hem dit.

Si no té el camp succeeix això:

```
Tria el valor que vols buscar: buscar 1 camp

No té camp
```

Com que el camp no existeix, imprimeix per consola "No té" juntament amb el camp introduït.

Si el que busquem es *power* o *toughness* imprimim el següent:

```
Tria el valor que vols buscar: buscar 2 power

El valor és: 3
```

Només imprimim el valor del camp, sense l'id.

Migració

Hem creat un mètode amb mongoengine que el que fa és afegir 2 jugadors i els hi posem 5 cartes a cadascun:

```
Tria el valor que vols buscar: migracio

Jugador: Pepe, vida: 20, cartes:
Nom carta: Adrenalinotaur, atac: 3, defensa: 3, és divertida? True
Nom carta: 'Brims' Barone, Midway Mobster, atac: 5, defensa: 4, és divertida? True
Nom carta: Coalheart Gearhulk, atac: 5, defensa: 4, és divertida? None
Nom carta: 'Lifetime' Pass Holder, atac: 2, defensa: 1, és divertida? True
Nom carta: 'Name Sticker' Goblin, atac: 2, defensa: 2, és divertida? None

Jugador: Nagisa_Shiota, vida: 20, cartes:
Nom carta: A Girl and Her Dogs, atac: 3, defensa: 3, és divertida? True
Nom carta: A Real Handful, atac: 1, defensa: 1, és divertida? True
Nom carta: A-Acererak the Archlich, atac: 5, defensa: 5, és divertida? True
Nom carta: A-Akki Ronin, atac: 1, defensa: 2, és divertida? None
Nom carta: A-Alrund, God of the Cosmos // A-Hakka, Whispering Raven, atac: 1, defensa: 1, és divertida? True
```

Com es pot veure, en buscar al menú *migració* ha creat els 2 jugadors i els ha posat 5 cartes aleatòries. Al compass ara hi el següent:

```

▶ _id: ObjectId('67b364a4cb06e7f6ee4d89bb')
  nomJugador: "Nagisa_Shiota"
  vida: 0
  ▶ cartes: Array (5)

_id: ObjectId('67b366f39956b41dfdb1aa27')
nomJugador: "Pepe"
vida: 20
▶ cartes: Array (5)
```

Això significa que s'han inserit correctament.

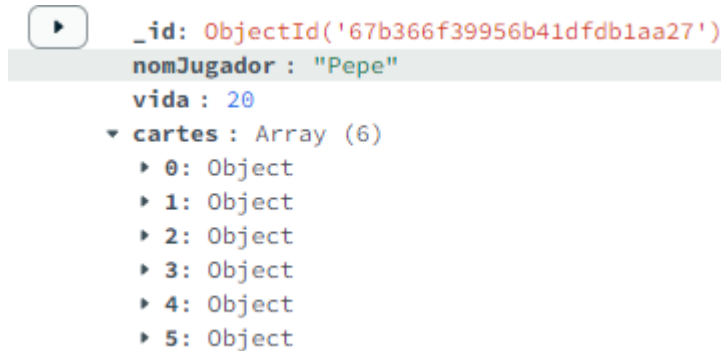
Add

Hem creat un mètode amb mongoengine on afegim una carta al jugador que l'usuari escriu per la consola:

```
Tria el valor que vols buscar: add Pepe

Pepe
Jugador modificat:
Jugador: Pepe, vida: 20, cartes:
Nom carta: Adrenalinotaur, atac: 3, defensa: 3, és divertida? True
Nom carta: 'Brims' Barone, Midway Mobster, atac: 5, defensa: 4, és divertida? True
Nom carta: Coalheart Gearhulk, atac: 5, defensa: 4, és divertida? None
Nom carta: 'Lifetime' Pass Holder, atac: 2, defensa: 1, és divertida? True
Nom carta: 'Name Sticker' Goblin, atac: 2, defensa: 2, és divertida? None
Nom carta: A-High-Rise Sawjack, atac: 1, defensa: 4, és divertida? None
```

Com es pot veure, ens imprimeix per consola el jugador modificat juntament amb les seves cartes, gràcies a la qual cosa podem veure que, efectivament, ha afegit una carta. Al compass hi ha això:



Això significa que s'ha inserit correctament la carta.

Simulació

Hem creat un mètode que el que fa és “simular” una partida de Magic, totalment automàtic. La comanda és simulació:

```
Torn del jugador Nagisa_Shiota, té 5 punts de vida
El jugador Nagisa_Shiota ha triat la carta A-Binding Geist // A-Spectral Binding, atac: 2
El jugador Pepe ha triat la carta A-Asari Captain, defensa: 1
El jugador Nagisa_Shiota ataca el jugador Pepe i aquest es queda amb 5 punts de vida
El jugador Nagisa_Shiota ha descartat la carta A-Binding Geist // A-Spectral Binding
El jugador Nagisa_Shiota ha agafat la carta A-Devoted Grafkeeper // A-Departed Soulkeeper

Torn del jugador Pepe, té 5 punts de vida
El jugador Nagisa_Shiota ha triat la carta A-Akki Ronin, defensa: 2
El jugador Pepe ha triat la carta Coalheart Gearhulk, atac: 5
El jugador Pepe ataca el jugador Nagisa_Shiota i aquest es queda amb 0 punts de vida
El jugador Nagisa_Shiota s'ha quedat sense vida: 0

El jugador Pepe HA GUANYAT I LI QUEDEN AQUESTES CARTES:
Nom carta: Coalheart Gearhulk, atac: 5, defensa: 4, és divertida? None
Nom carta: A Girl and Her Dogs, atac: 3, defensa: 3, és divertida? True
Nom carta: A-Asari Captain, atac: 2, defensa: 1, és divertida? None
Nom carta: A-Elderleaf Mentor, atac: 2, defensa: 2, és divertida? None
Nom carta: A-Dawnbringer Cleric, atac: 1, defensa: 4, és divertida? True
Nom carta: A-Asari Captain, atac: 2, defensa: 1, és divertida? None
```

Com es pot veure, ha guanyat “Pepe” amb 5 punts de vida i “Nagisa_Shiota” ha quedat amb 0 de vida. Al torn de “Nagisa” es pot veure que ha atacat perquè l'atac del seu monstre és més gran que el del defensor i el mateix al torn de Pepe. Així ha quedat al compass:

```
▶ _id: ObjectId('67b364a4cb06e7f6ee4d89bb')  
nomJugador: "Nagisa_Shiota"  
vida: 0  
▶ cartes: Array (5)
```

```
_id: ObjectId('67b366f39956b41dfdb1aa27')  
nomJugador: "Pepe"  
vida: 5  
▶ cartes: Array (6)
```

Com es pot veure, les dades s'han actualitzat correctament a mongo: Pepe amb 5 punts de vida i Nagisa amb 0.

```
Tria el valor que vols buscar: simulacio
```

```
Torn del jugador Nagisa_Shiota, té 20 punts de vida  
El jugador Nagisa_Shiota ha triat la carta A-Akki Ronin, atac: 1  
El jugador Pepe ha triat la carta A Girl and Her Dogs, defensa: 3  
No ha pogut atacar!
```

Si es fa una simulació i algun jugador no té prou vida, aquesta es posa a 20 punts. A més, es pot veure que no ha atacat, ja que l'atac del monstre de Nagisa és més petit que la defensa del monstre de Pepe.

Atac

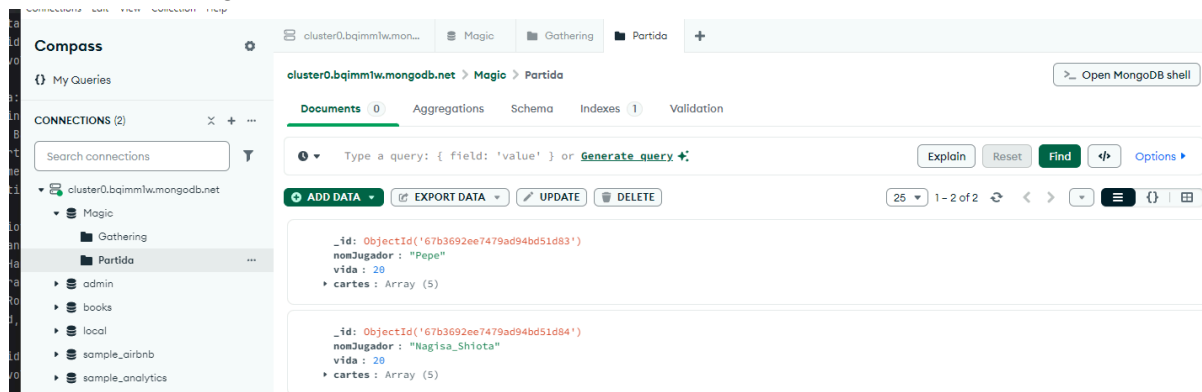
Augmenta en dos punts totes les cartes del jugador que passen per línia d'ordres que tinguin en true el valor isFunny.

```
Tria el valor que vols buscar: atac Pepe
```

```
Pujant stats de la carta: A-Briar Hydra  
Jugador Pepe  
Nom carta: A-Asari Captain, atac: 2, defensa: 1, és divertida? None  
Nom carta: A-Blessed Hippogriff // A-Tyr's Blessing, atac: 2, defensa: 3, és divertida? None  
Nom carta: A-Dokuchi Silencer, atac: 2, defensa: 1, és divertida? None  
Nom carta: A-Briar Hydra, atac: 7, defensa: 5, és divertida? True  
Nom carta: A-Haywire Mite, atac: 1, defensa: 2, és divertida? None
```

Eliminar

Com bé es pot veure, comencem amb dos jugadors a la base de dades, un que es diu Pepe, i l'altre Nagisa_Shiota.



Aquí executem la funció per eliminar al jugador Pepe. Un cop eliminat el jugador, et diu el nombre de jugadors que hi queden a la base de dades a més del nom d'aquests,

```
Opcions: buscar <<id carta>> <<camp a buscar>> / migracio / add <<nom jugador>> / simulacio / atac <<nom jugador>> / eliminar <<nom jugador>> / fi
Tria el valor que vols buscar: eliminar Pepe

Queden 1 documents.
'Nagisa_Shiota'

Opcions: buscar <<id carta>> <<camp a buscar>> / migracio / add <<nom jugador>> / simulacio / atac <<nom jugador>> / eliminar <<nom jugador>> / fi
Tria el valor que vols buscar:
```

Un cop hem executat la funció podem veure que a la base de dades s'ha eliminat correctament el jugador.

