**DOMINIO TRUCO**

**Lenguaje:**

**-Partida: Se trata de todas las manos que definen al juego (Puede ser 15 o 30 puntos).**

**-Mano/Ronda: Es un conjunto de vueltas (1 jugada cada uno por vuelta) que determinan un puntaje finalizado esta.**

**-Jugador Mano: Es la clasificación al jugador que se encuentra a la derecha del que reparte las cartas en determinada ronda, es decir va variando en cada una.**

**-Pie: Es el ultimo jugador en tirar sobre cada vuelta.**

**Definir 14 cartas ordenadas por valor:**

**1(espada), 1(basto), 7(espada), 7(oro), 3, 2, 1(falsos), 12, 11, 10, 7(falsos), 6, 5, 4.**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1 de espada** |  | **7 de espada** |  | **3 de espada** | **2 de espada** |  | **12 de espada** | **11 de espada** | **10 de espada** |  | **6 de espada** | **5 de espada** | **4 de espada** |
|  |  |  |  | **3 de copa** | **2 de copa** | **1 de copa** | **12 de copa** | **11 de copa** | **10 de copa** | **7 de copa** | **6 de copa** | **5 de copa** | **4 de copa** |
|  |  |  | **7 de oro** | **3 de oro** | **2 de oro** | **1 de oro** | **12 de oro** | **11 de oro** | **10 de oro** |  | **6 de oro** | **5 de oro** | **4 de oro** |
|  | **1 de basto** |  |  | **3 de basto** | **2 de basto** |  | **12 de basto** | **11 de basto** | **10 de basto** | **7 de basto** | **6 de basto** | **5 de basto** | **4 de basto** |

**Los puntos se ganan mediante el “Envido” o mediante las apuestas, “Truco”.**

**Una ronda se gana consiguiendo el mejor de 3 vueltas.**

**Una vuelta se gana cuando se juega una carta de mayor valor a la de tu rival.**

**Empieza repartiendo uno de los jugadores al azar, al terminar una ronda prosigue al jugador de la derecha.**

**ENVIDO**

**Esta es una característica del juego, se trata de una adición en la cual se pueden conseguir más puntos.**

**Puede ser o no “cantada”, y solo se puede durante la primera vuelta.**

**En caso de ser aceptado el jugador mano empezara cantando la cantidad de tanto, hasta completar la vuelta.**

**De empatar en valor de tanto, ganara el jugador mano de la ronda.**

**Al finalizar la ronda el jugador ganador del envido deberá mostrar las cartas con las que sumo al envido, si este mintió se descontara los puntos y se los quedara el contrario.**

**Valor de cartas:**

**Las cartas 12 11 10 poseen una característica llamada figuras**

**-Las figuras, en el envido, poseen un valor de 0**

**Para poder definir la cantidad de “tanto” se tiene que seguir lo siguiente:**

**-Si se poseen 2 cartas del mismo palo se suman y al resultado se le adhiere 20.**

**-Ejemplos:**

**} 7(basto) y 12(basto) = 27**

**} 4(espada) y 6(espada) = 30**

**} 11(copa); 12(copa) = 20**

**-Si se poseen 3 cartas de diferente palo cada una, se toma la que mayor valor tenga.**

**-Ejemplos:**

**} 7(basto); 12(espada) y 6(copa) = 7**

**} 4(espada); 4(basto) y 5(copa) = 5**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cartas | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **10** | **11** | **12** |
| Valor | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **0** | **0** | **0** |

**Hay varias derivaciones del envido, está el: Envido(2pts), Real Envido(3pts), Falta Envido (Toda la partida).**

**Nótese que estas se pueden combinar únicamente de la siguiente forma: Envido-Envido(4pts), Envido-Real Envido(5pts) y Envido-Envido-Real Envido(7pts)**

**El “Falta Envido” se puede combinar también, este siendo “cantado” en cualquier momento que se encuentre el envido activo (Es decir que no haya sido aceptado o rechazado).**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Apuesta | No Quiero | Quiero |
| Envido | **1 Punto** | **2 Puntos** |
| Real Envido | **1 Punto** | **3 Puntos** |
| Falta Envido | **1 Punto** | **Toda la Partida** |
| Envido + Envido | **2 Puntos** | **4 Puntos** |
| Envido + Real Envido | **2 Puntos** | **5 Puntos** |
| Envido + Falta Envido | **2 Puntos** | **Toda la Partida** |
| Envido + Envido + Real Envido | **4 Puntos** | **7 Puntos** |
| Envido + Envido + Falta Envido | **4 Puntos** | **Toda la Partida** |
| Envido + Real Envido + Falta Envido | **5 Puntos** | **Toda la Partida** |
| Envido + Envido + Real Envido + Falta Envido | **7 Puntos** | **Toda la Partida** |

**TRUCO**

**Al igual que el envido, puede o no ser “cantado”; este puede ser cantado en cualquier momento de la ronda.**

**En caso de cantar en la primera vuelta el truco, y no se haya cantado el envido anteriormente, el rival tiene permitido cantar “envido” para jugar primero este.**

**Los siguientes solo pueden ser cantados de la siguiente forma, encadenadamente:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Apuesta | No Quiero | Quiero |
| Si no hay apuesta |  | **1 Punto** |
| Truco | **1 Punto** | **2 Puntos** |
| Retruco | **2 Puntos** | **3 Puntos** |
| Vale cuatro | **3 Puntos** | **4 Puntos** |

**Casos especiales:**

**-Si se empata la primera vuelta ganara aquel jugador que gane la siguiente vuelta, en caso de empatar nuevamente se define en la última. Caso de empatar las 3 vueltas, gana el jugador denominado “mano”.**

**-Si se gana la primera vuelta, se pierde la segunda y se empata la tercera, el jugador que haya ganado la primera vuelta es el ganador de dicha mano.**

# PENSANDO CODIGO

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1 de espada** |  | **7 de espada** |  | **3 de espada** | **2 de espada** |  | **12 de espada** | **11 de espada** | **10 de espada** |  | **6 de espada** | **5 de espada** | **4 de espada** |
|  |  |  |  | **3 de copa** | **2 de copa** | **1 de copa** | **12 de copa** | **11 de copa** | **10 de copa** | **7 de copa** | **6 de copa** | **5 de copa** | **4 de copa** |
|  |  |  | **7 de oro** | **3 de oro** | **2 de oro** | **1 de oro** | **12 de oro** | **11 de oro** | **10 de oro** |  | **6 de oro** | **5 de oro** | **4 de oro** |
|  | **1 de basto** |  |  | **3 de basto** | **2 de basto** |  | **12 de basto** | **11 de basto** | **10 de basto** | **7 de basto** | **6 de basto** | **5 de basto** | **4 de basto** |

14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Los números del renglón de arriba son los valores de las cartas dentro del código.

Creamos la clase “PALOS” para cada palo, para poder colocarle el atributo de palo a cada una (para el envido)

Creamos las clases “figuras” que heredan de las clases palos, respectivamente, porque las figuras poseen el atributo especial que vale 0 en el envido.