

SOLITARIO

Juego realizado en C/C++, ISO/IEC 14882:2017 (C++17) (15 de diciembre de 2017 (2 años, 2 meses y 13 días)). Lenguaje fuerte, estático y nominativo.

Uso de objetos, clases.cpp y clases .h

Creación de makefile para la compilación, los métodos "make clean" && "make build" el último estando por defecto, por lo cual si solo se pone "make" este es el que se ejecuta.

Creación de archivos.o para una mejor dependencia del Makefile.

CLASES:

- 1) Carta: clase encargada de inicializar y contener los parámetros de cada carta. **Parámetros:**
 - a) Mostrada(booleano que muestra si está mostrando la carta o no)
 - b) Tipo: La imagen que representa, por ejemplo una pica.
 - c) Valor: El símbolo que lo representa, por ejemplo un Q
 - d) Número: Número de 1 siendo el As, hasta el 13 siendo la K
 - e) Color: Número siendo 1 o 0, 1 para negro, 0 para rojo.
 - f) id: Número del 1 al 4, uno siendo pica, y 4 siendo corazones.
- 2) Pila: clase usada para guardar datos como si fuera una pila, (aunque tiene implementaciones de un arreglo doblemente enlazado). **Parámetros:**
 - a) Cantidad: Guarda la cantidad de cartas que están en esta pila.
 - b) Última: Puntero de una Carta, la última de la pila.
- 3) Cola: clase usada para guardar datos como si fuera una cola, (aunque tiene implementaciones que la hacen un arreglo doblemente enlazado y no una cola). Con esta clase se hace un uso mayor al concepto de un arreglo que puede sacar de atrás y delante, aunque solo puede agregar por atrás, una o varias cartas. **Parámetros:**
 - a) Cantidad: Guarda la cantidad de cartas que están en esta cola.
 - b) Última: Puntero de una Carta, la última de la cola.
 - c) Primera: Puntero de una Carta, la primera de la cola

- 4) Juego: clase en donde se realizan todos los métodos del juego, como es desde distribuir aleatoriamente las cartas, hasta realizar los 5 posibles movimientos. O rendirse. **Parámetros:**
- a) c1: Puntero de la cola 1.
 - b) c2: Puntero de la cola 2.
 - c) pilas1: Puntero de un arreglo de pilas, que incluye de la no1 hasta la 7.
 - d) pilas2: Puntero de un arreglo de pilas, que incluye las últimas 4 pilas.

Código realizado en Netbeans 11.