

Truco

de afuera a dentro
y a fuera de nuevo.

Partida: Un juego entero =). 2, 4 o 6 jugadores, a 30 puntos.
Sin Zotas.

Mano: Cada tanda de cartas que se reparte

Ronda: Cada "Mano" tiene 3 rondas, los jugadores muestran cartas en orden, cuando termina el turno del último termina la ronda.

• Turno de juego: Momento en el que el jugador con prioridad puede tomar una de estas 4 decisiones:

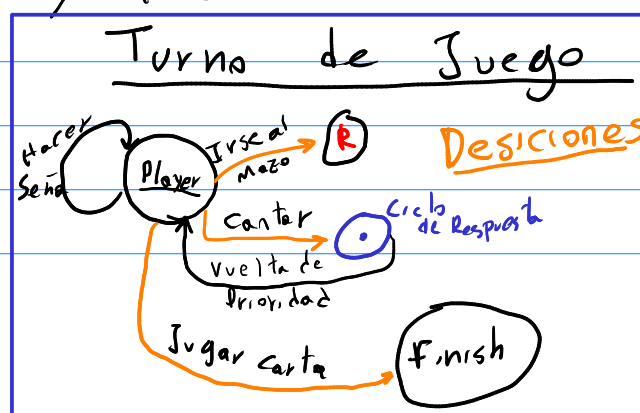
- Irse al Mazo ^{perder Nueva Ronda}
- Santar (Comienza un Ciclo de Respuesta)
- Jugar carta (Continúa el juego)
- Hacer Señal* (No es parte del Turno Realmente)

• Señal: String de máximo ^{por Mano} 10, cada char es una señal. Las señales son públicas y se pueden hacer en cualquier momento. (no afectan el flow del juego)

• Canter: Subir los puntos en juego (at stake) y forzar una respuesta del Rival.

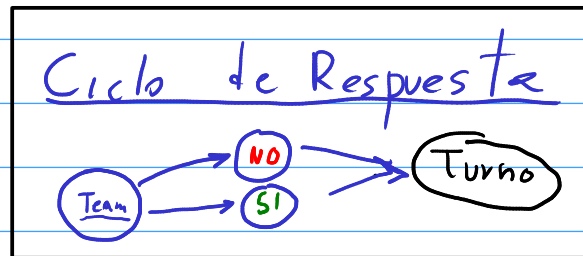
• Jugar Carta: Hacer Pública una carta

• Irse al Mazo: Dar por terminada la ronda, cediendo el truco y todo lo cantado.



• Ciclo de Respuesta

El equipo con la prioridad vota internamente la respuesta (el jugador con menos prioridad tiene 1,5 votos y con eso nunca se empatan).

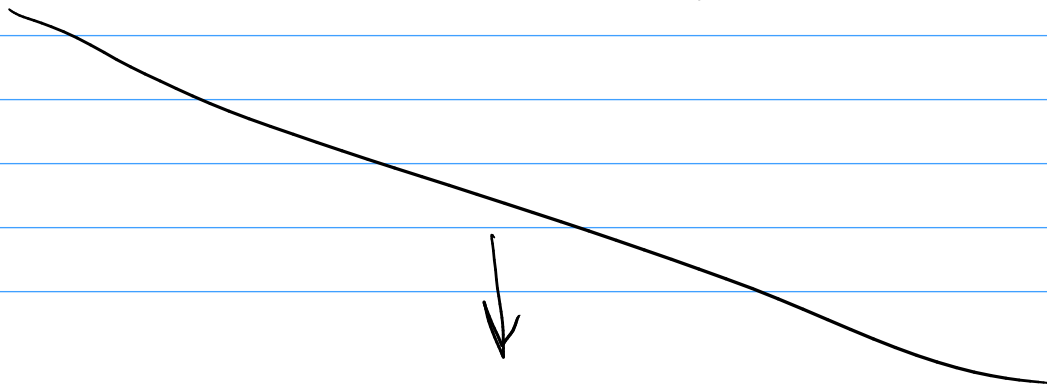


• Estado del Juego (cada instancia representa una **Decisión**)

- Id
 - Puntaje Total
 - Cantos (Truco, Envido, Flor)
 - Cartas[0-5]
 - En **CDR?** (ya vere como ruleo esto, pero no que creo que se necesita guardar)
 - Orden
 - Señas[0-5]
 - N Ronda
 - **Decisión**
- Re-Turno
↓
Vale 4
- Envido
↓
RealE
↓
FaltE

Creo que con estas variables podemos guardar todos los factores que se pueden tener en cuenta a la hora de tomar una **Decisión** en una partida de Truco.

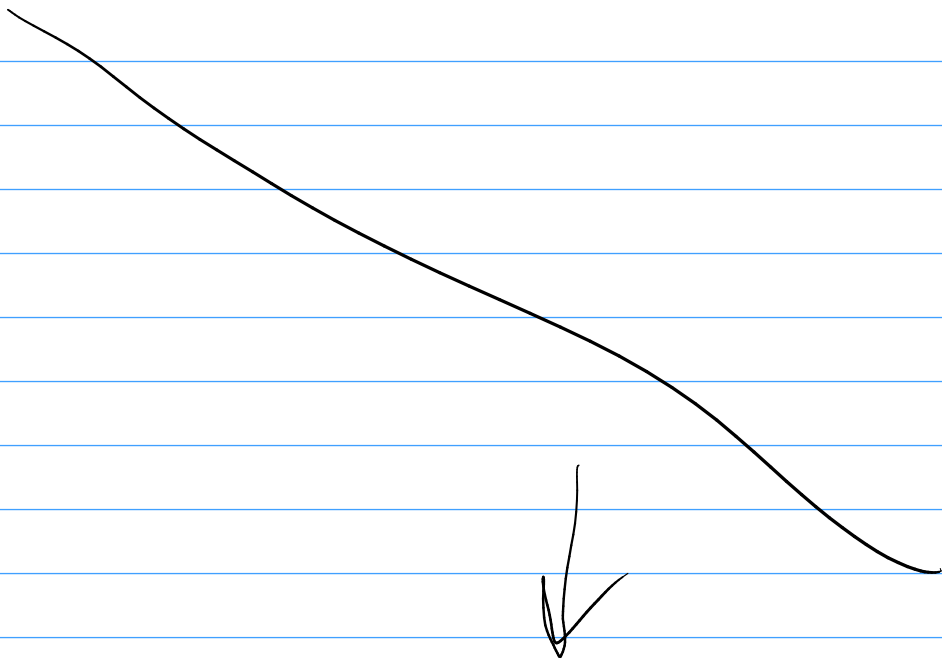
- ## • Ciclo de Rondas: Se Mezcla el mazo, reparten cartas, (el orden ya está asignado), Se comienza el 1er Turno. Cuando un equipo "se va", se muestran todas las cartas o un equipo llega a 30 puntos se termina la ronda. (En el último caso también se termina el juego)



→ Sala

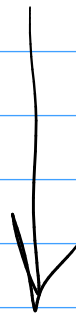
Crear un Juego: debería dar un link donde se puede elegir:

- Numero de jugadores (las AI completan slots hasta llenar todo)
 - Comenzar Partida
 - Eliminar Sala.
 - Elegir Team A o B.
- Desde el mismo link los otros jugadores ocupan slots
 - Tras 1 minuto de no comenzar la partida se mata la sala
 - Un mismo usuario no puede tener 2 salas Hosteadas.
 - Las partidas inactivas x 1 minuto se cancelan, se marcan como incompletas y se guardan.

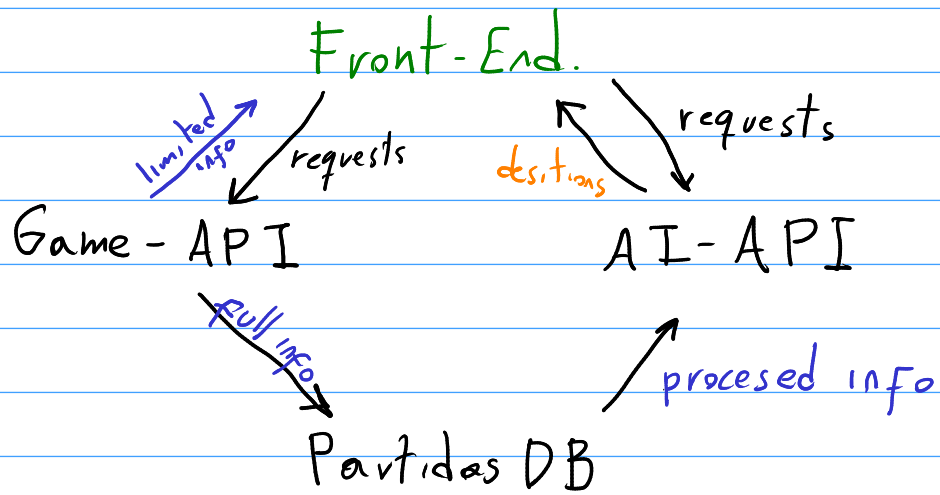


Modelo Relacional de Partida

- Id : Hash
 - Puntaje : tupla (Int, Int)
 - #Ronda : Int
 - OrdenJs : List (Int) \rightarrow Player "Id" / Ip.
 - EstTruco : Int
 - EstEnvido : Int
 - Señas [0-5] : List (Hash) de cada jugador
 - Cartas [0-5] : List (Hash) de cada jugador
 - Decision : Jugar X carta, Cantar X, Irse al Mazo
(la respuesta queda representada en el estado)
- No importa la integridad de este dato.
le agrega random y engaño. (AI Humana)



Arquitectura General



Primer idea de borrador dada por finalizada.