**INFORME**

A partir del código del Juego Guerra provisto por la cátedra, se implementó la clase Mazo, haciendo uso de la Lista Doblemente Enlazada desarrollada en el problema anterior. Se reutilizaron sus métodos para llevar a cabo operaciones clave, como agregar y extraer cartas de manera eficiente.

También se definió la excepción “DequeEmptyError” para el caso en que se intente jugar con un mazo vacío.

Una vez finalizada la implementación de la clase Mazo, se ejecutaron los tests provistos por la cátedra, los cuales confirmaron el correcto funcionamiento del juego completo.