

# Trabajo Práctico N°1:

## Informe Actividad n°2:

Este segundo ejercicio consistió en lograr armar un algoritmo, con el cual poder modelar o simular el típico juego de cartas llamado “La guerra” dentro de Python. Para eso, nosotros utilizamos una serie de clases y tests para poder llevar a cabo dicha tarea.

## Clases:

- **Carta:** Esta clase es implementada para crear el concepto de las cartas a utilizar en el algoritmo del juego de guerra.
- **juego\_guerra:** Esta clase es implementada para crear lo que es el juego de guerra, permitiéndonos repartir cartas, comenzar el juego, finalizarlo cuando hay un ganador, etc.
- **mazo:** Esta clase se relaciona aún más con la de juego\_guerra, debido a que nos permite simular los turnos de cada jugador, dando vuelta cartas, sacar una carta de un determinado lugar o colocar 3 boca abajo en caso de la existencia de un empate.
- **LDE:** Esta clase originalmente es utilizada para el ejercicio n°1, sin embargo hay diversas funciones dentro de la misma que nos permiten ejecutar la clase mazo de la mejor manera (Entre otras, la función extraer), es debido a eso que importamos la clase LDE dentro de la segunda actividad del trabajo práctico.

## Tests:

- **test\_juego\_guerra:** Es un test brindado por la cátedra con el fin de poder comprobar si la creación de las clases fueron correctas o no, en este caso, la clase que se verifica es la de juego\_guerra.
- **test\_mazo:** Este caso es similar al test anterior, su función es comprobar si la clase mazo funciona correctamente luego de su creación o no.

Luego de haber implementado cada clase y probar cada test proporcionado por la cátedra, Todas las clases funcionaron de la mejor manera, cabe recalcar que se necesitó de alguna que otra función perteneciente a la clase de LDE para que todo funcione correctamente.