Juego de memoria

# Análisis del Sistema (30 puntos)

## 1.1 Requisitos funcionales del sistema (5 pts)

Escribir los puntos exactos que debe cumplir tu sistema.

Ejemplo: “El usuario puede crear una nueva solicitud de boletos”, etc.

- El usuario debe ser capaz de ingresar las dimensiones de un tablero de cartas (solo par)

- El usuario debe ser capaz de ingresar el nombre de dos jugadores

- El usuario debe ser capaz de, en su turno, ingresar dos coordenadas de tarjetas (A1), y verificar si consiguió o no un par. Si consiguió un par, se le asigna un punto y estas dos tarjetas se quedan reveladas. De lo contrario, se cambia el turno al del otro jugador.

- El programa debe ser capaz de generar un tablero de tamaño x\*x, siendo que x es un numero par.

- El programa debe ser capaz de llenar el tablero con pares de cartas, de forma que cada tipo de carta se encuentre únicamente 2 veces.

## 1.2 Clases necesarias y su propósito (5 pts)

|  |  |
| --- | --- |
| Clase | Propósito |
| Tarjeta | Representa una tarjeta de la cual se busca su pareja. Cuenta con un código numérico (que representa un emoji ASCII) y un estado de si se encuentra revelada. |
| Tablero | Representa el tablero en el cual se encuentran los pares de tarjetas. Cuenta con un tamaño fijo (ingresado por el usuario) |
| Distribuidor de tarjetas | Esta clase ayuda al tablero a distribuir sus pares de tarjetas. Cuenta con un contador de cuantas tarjetas faltan por distribuir (empieza en 2) y el objeto de tarjeta a asignarse. |
| Jugador | Representa uno de los jugadores que juega a la memoria. Cuenta con un nombre (ingresado por el usuario), una cantidad de puntos de la ronda (empieza en 0) y una cantidad de rondas ganadas (empieza en 0). |
| Controlador | Es la clase encargada de relacionar el Tablero con los jugadores. Cuenta con 1 tablero, 2 jugadores y 1 consola. |
| Consola | Es la clase encargada de mostrar los datos del tablero. Cuenta con un tablero de tarjetas. |
| Vista | Es la clase encargada de pedir y mostrar datos al usuario. Es la que lleva el flujo de control del programa, y se relaciona únicamente con el controlador. |

## 1.3 Atributos de cada clase (10 pts)

Clase: Tarjeta

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo de dato | Visibilidad | Propósito |
| Codigo emoji | String | privada | Es el código ASCII para el emoji de la carta. |
| Pareja encontrada | boolean | privada | Indica si ya se ha encontrado la pareja de esta tarjeta. En caso de haberse encontrado, ya no podrá seleccionarse o dar puntos |

Clase: Tablero

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo de dato | Visibilidad | Propósito |
| Tamaño | int | privada | Es el tamaño del tablero. Puesto que el tablero siempre tiene forma cuadrada, no es necesario añadir el dato de la segunda dimensión |
| Celdas | Tarjeta[][] | privada | Es la lista de tarjetas con las que cuenta el tablero. |

Clase: Distribuidor de tarjetas

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo de dato | Visibilidad | Propósito |
| Tarjetas por distribuir | int | privada | Es el número de tarjetas de un tipo que faltan por distribuirse. Suele empezar en 2, pero puede cambiarse |
| Tarjeta a distribuir | Tarjeta | privada | Es el tipo de tarjeta que se asignará si se usa el distribuidor. |

Clase: Jugador

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo de dato | Visibilidad | Propósito |
| Nombre | String | privada | Es el nombre del jugador |
| Puntos de ronda | Int | privada | Es la cantidad de puntos que el jugador ha ganado en esta ronda. Cada vez que se obtiene una pareja de tarjetas, el jugador obtiene 1 punto |
| Rondas ganadas | Int | Privada | Es la cantidad de rondas que el jugador ha ganado en una sesión |

Clase: Consola

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo de dato | Visibilidad | Propósito |
| Tablero a usar | Tablero | privada | Es el tablero de tarjetas el cual debe visualizarse. |

Clase: Controlador

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo de dato | Visibilidad | Propósito |
| Tablero a usar | Tablero | privada | Es el tablero de tarjetas que se usarán para jugar. |
| Jugador 1 | Jugador | privada | Es uno de los jugadores que jugará al juego de memoria |
| Jugador 2 | Jugador | Privada | Es otro de los jugadores que jugará al juego de memoria |
| Jugador activo | Jugador | Privada | Indica cual de los dos jugadores tiene el turno actualmente. |

Clase: Vista

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Atributo | Tipo de dato | Visibilidad | Propósito |
| Controlador | Controlador | privada | Es el controlador que se usará para manejar las operaciones del juego de memoria |
| Teclado | Scanner | privada | Es el método con el cual el usuario ingresa sus datos. |

### 1.4 Métodos de cada clase (10 pts)

Clase: Tarjeta

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Método | Parámetros: Tipo de dato | Salida: Tipo de dato | Visibilidad | Propósito |
| Ninguno |  |  |  |  |

Clase: Tablero

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Método | Parámetros: Tipo de dato | Salida: Tipo de dato | Visibilidad | Propósito |
| Emparejar tarjetas | Coordenada X1: int  Coordenada Y1: int  Coordenada X2: int  Coordenada Y1: int | boolean | publica | Este método verifica si dos tarjetas del tablero son pares. En caso de ser pares, ambas tarjetas se marcan como reveladas y se regresa true. De lo contrario, se regresa false. En caso de que alguna de las tarjetas ya estaba revelada previamente, se regresa una excepción. |

Clase: Distribuidor de tarjetas

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Método | Parámetros: Tipo de dato | Salida: Tipo de dato | Visibilidad | Propósito |
| Ninguno |  |  |  |  |

Clase: Jugador

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Método | Parámetros: Tipo de dato | Salida: Tipo de dato | Visibilidad | Propósito |
| Ninguno |  |  |  |  |

Clase: Consola

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Método | Parámetros: Tipo de dato | Salida: Tipo de dato | Visibilidad | Propósito |
| Mostrar tablero | Ninguno | Ninguno | Publica | Imprime en la terminal la representación del tablero de tarjetas. Para ello, coloca en cierta posición el emoji que cada tarjeta tiene, y en caso de que esta tarjeta no esté revelada solamente muestra un cuadro negro. |

Clase: Controlador

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Método | Parámetros: Tipo de dato | Salida: Tipo de dato | Visibilidad | Propósito |
| Jugar turno | Coordenada X1: int  Coordenada Y1: int  Coordenada X2: int  Coordenada Y2: int | boolean | Publica | Este método recibe las coordenadas de dos tarjetas, y verifica si hacen match. En caso de hacer match, se le suma 1 punto al jugador actual y se regresa true. Si no hacen match, se cambia el jugador actual al siguiente y se regresa false. |
| Imprimir tablero | Ninguno | Ninguno | Publica | Este método llama a la consola, desde donde se imprime el estado actual del tablero. |
| Mostrar información jugador | Ninguno | String | Publica | Este método muestra la cantidad de puntos y la cantidad de rondas que el jugador actual ha ganado. |

Clase: Vista

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Método | Parámetros: Tipo de dato | Salida: Tipo de dato | Visibilidad | Propósito |
| Convertir letra a numero | Ninguno | Ninguno | Publica | Este método convierte una letra a su equivalente numérico, suponiendo que la primera letra del abecedario (A) equivale a 1 |

### 2. Diseño: Diagrama de Clases (30 puntos)

* Asegúrate de mostrar atributos y métodos con visibilidad (+, -).
* Indica relaciones entre clases (asociación, agregación, etc.).
* Incluye el driver program (Main).

Diagrama de clases aquí o adjunto en un archivo aparte.

### 3. Programa (40 puntos)

En cada archivo `.java`, asegurarse de incluir:

* Las clases necesarias.
* Uso adecuado de objetos.

Menú que debe implementar el driver program:

* 1. Nuevo comprador
  2. Nueva solicitud de boletos
  3. …
  4. …
  5. Salir

GitHub: colocar aquí la URL:

https://github.com/\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

# Checklist antes de entregar

Está claro el análisis?

El diagrama tiene los elementos UML correctamente?

Subiste tu código a GitHub con todo lo necesario?