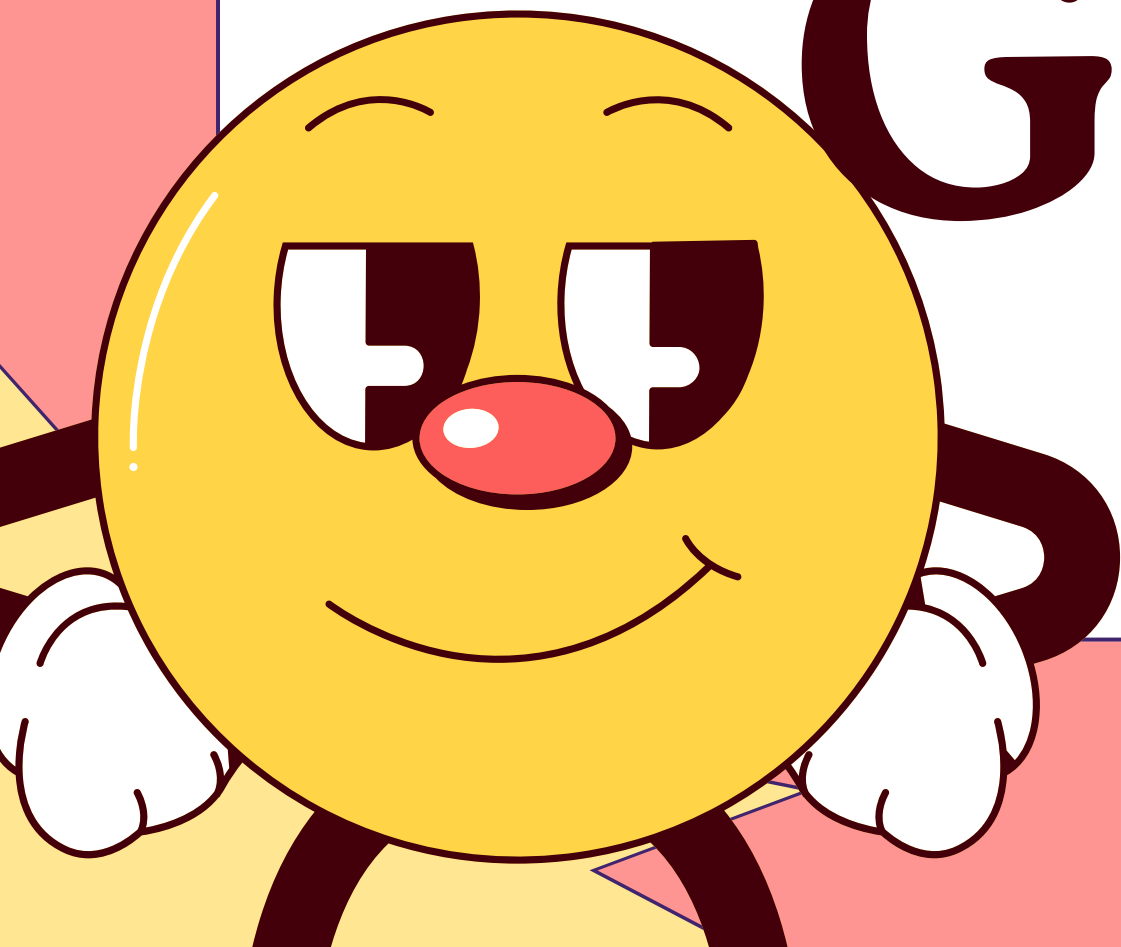


PARTICIPANTES:

Daniel Ramos y Joseph Reyes



# PUÑO GRANADA



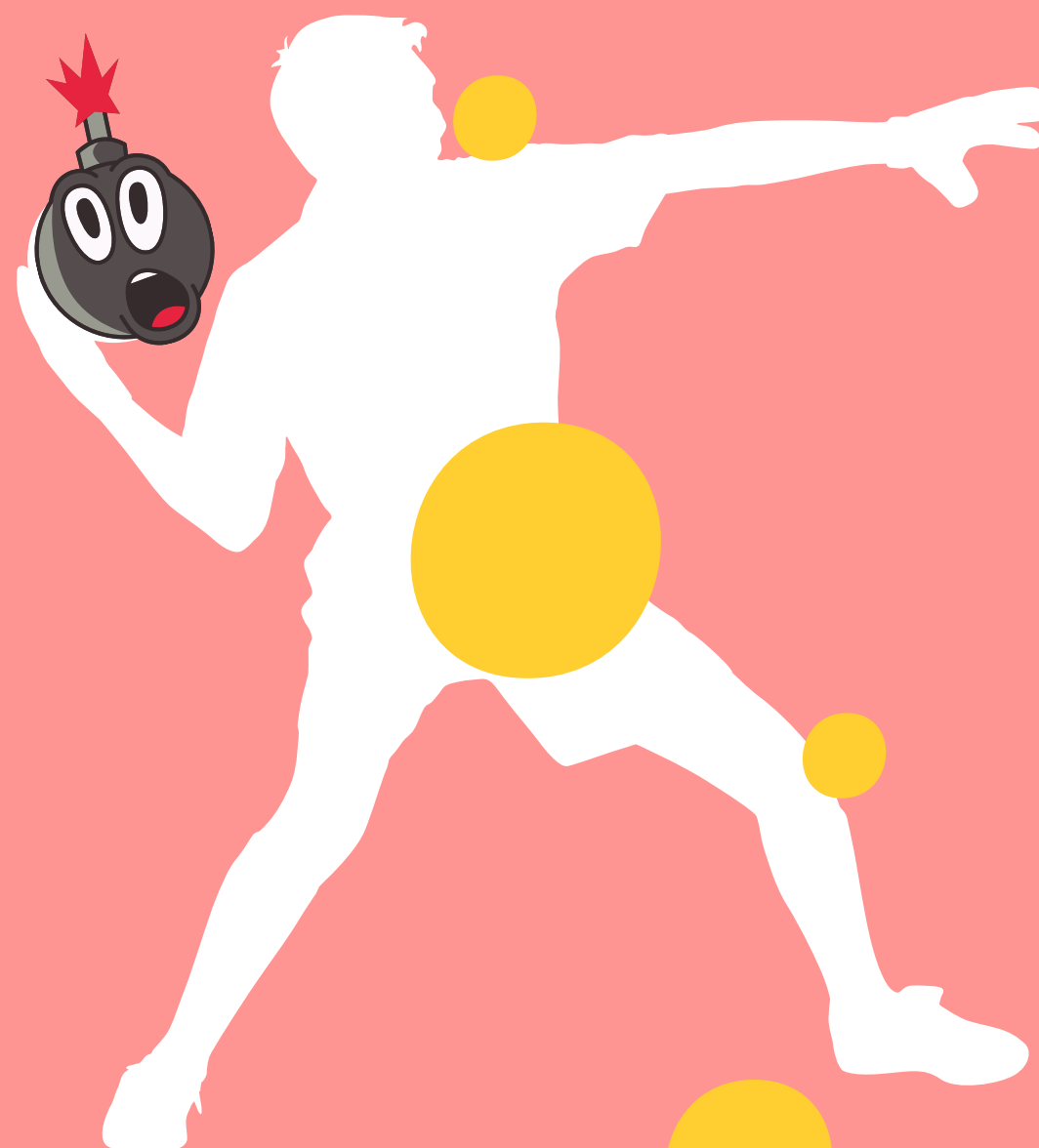
CLASES

INTERFAZ.



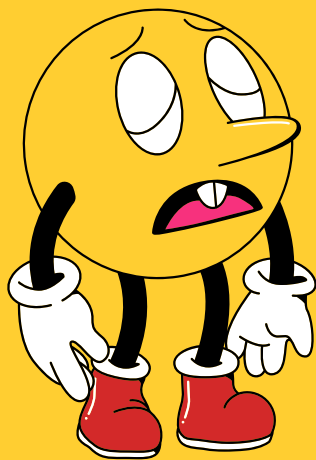
## ¿cual es su dinamica?

Este juego consiste en tirar un objeto con forma de granada, este tiene como proposito derribar cartas con cierto valor barajadas para que el jugador no sepa el valor de la carta en cuestion



# CARTAS

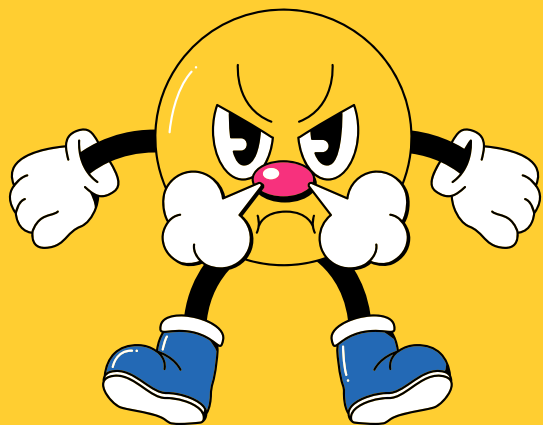
AY



1

POWER

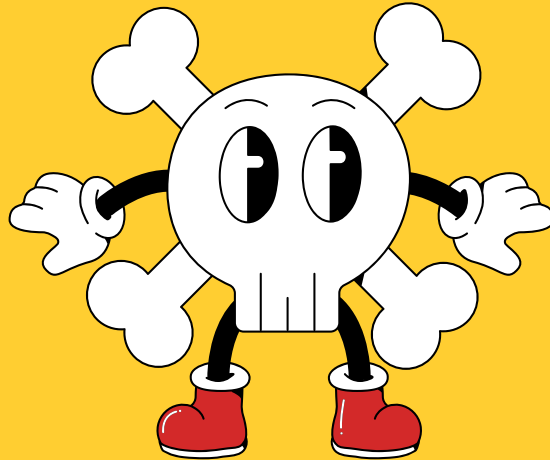
FURIA



200

POWER

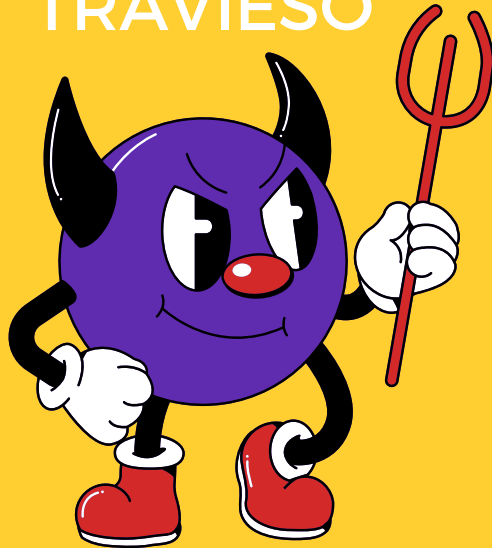
???



999

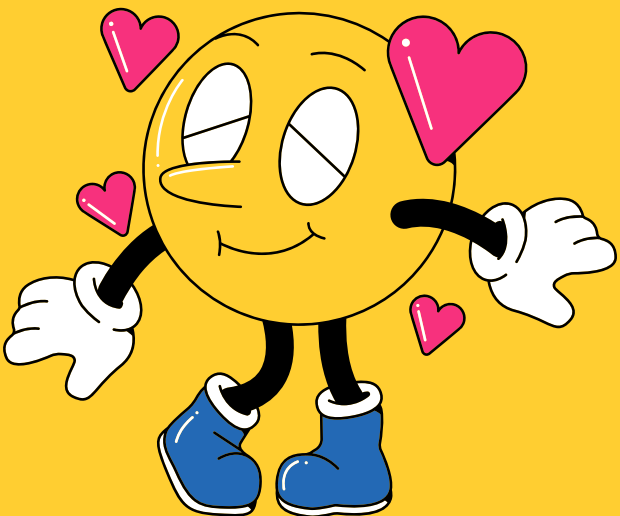
POWER

TRAVIESO



800

POWER



750

POWER

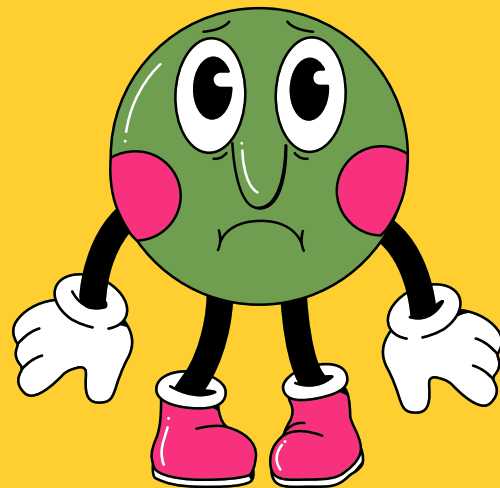
POO LOVER



550

POWER

POLITICO



350

POWER

ANGUSTIA2

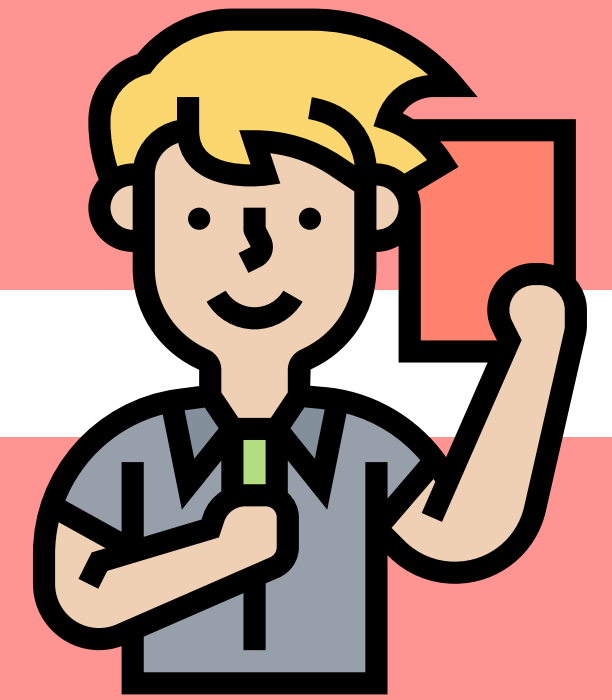


29

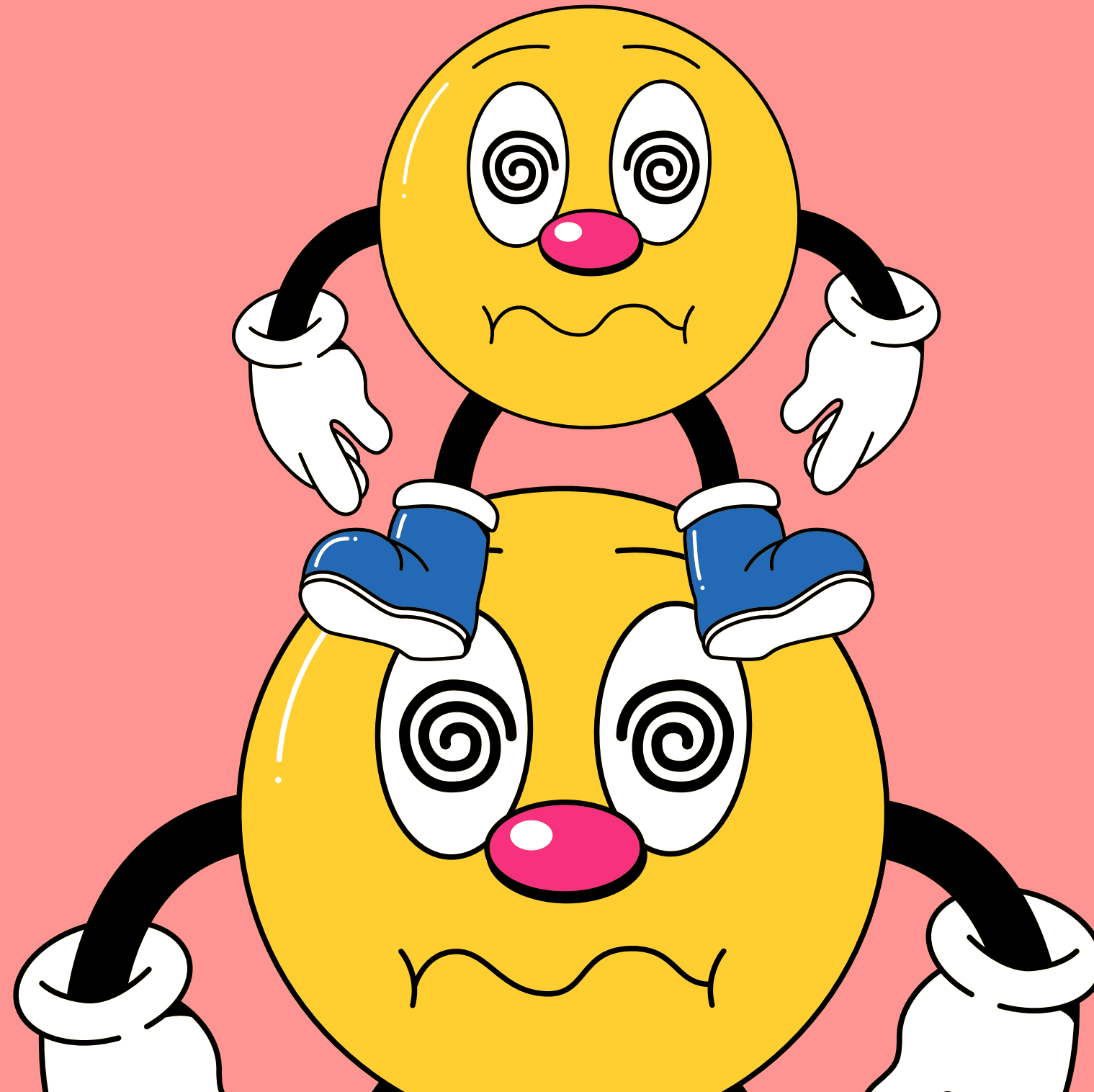
POWER

PROFE NO SEA ASI

# CLASE CARTA

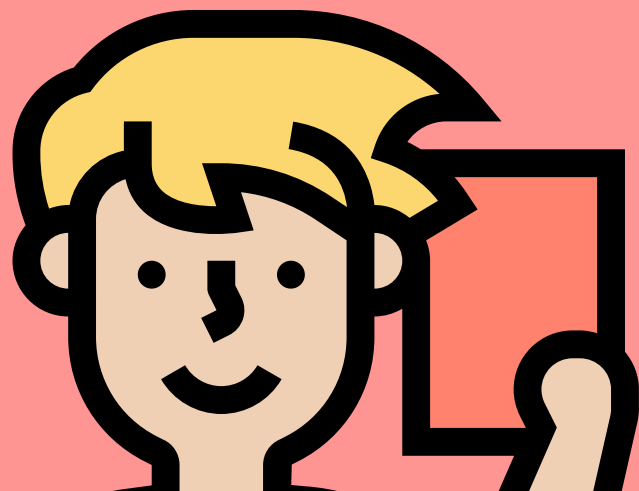


La clase Carta  
representa las  
cartas utilizadas en  
el juego con  
atributos  
relacionados con el  
número, el color y la  
posición.



## ATRIBUTOS

- **Numero: int**
- **Color: String**
- **Posicion: int**



# Clase Jugador

La clase Jugador representa a los jugadores del juego con atributos relacionados con su puntaje, conteo de cartas y administración del tiro de la bola. También incluye los métodos para acertar el tiro, fallar el tiro y barajar cartas.

## METODOS

AcertarTiro();  
FallarTiro();  
Barajar carta();

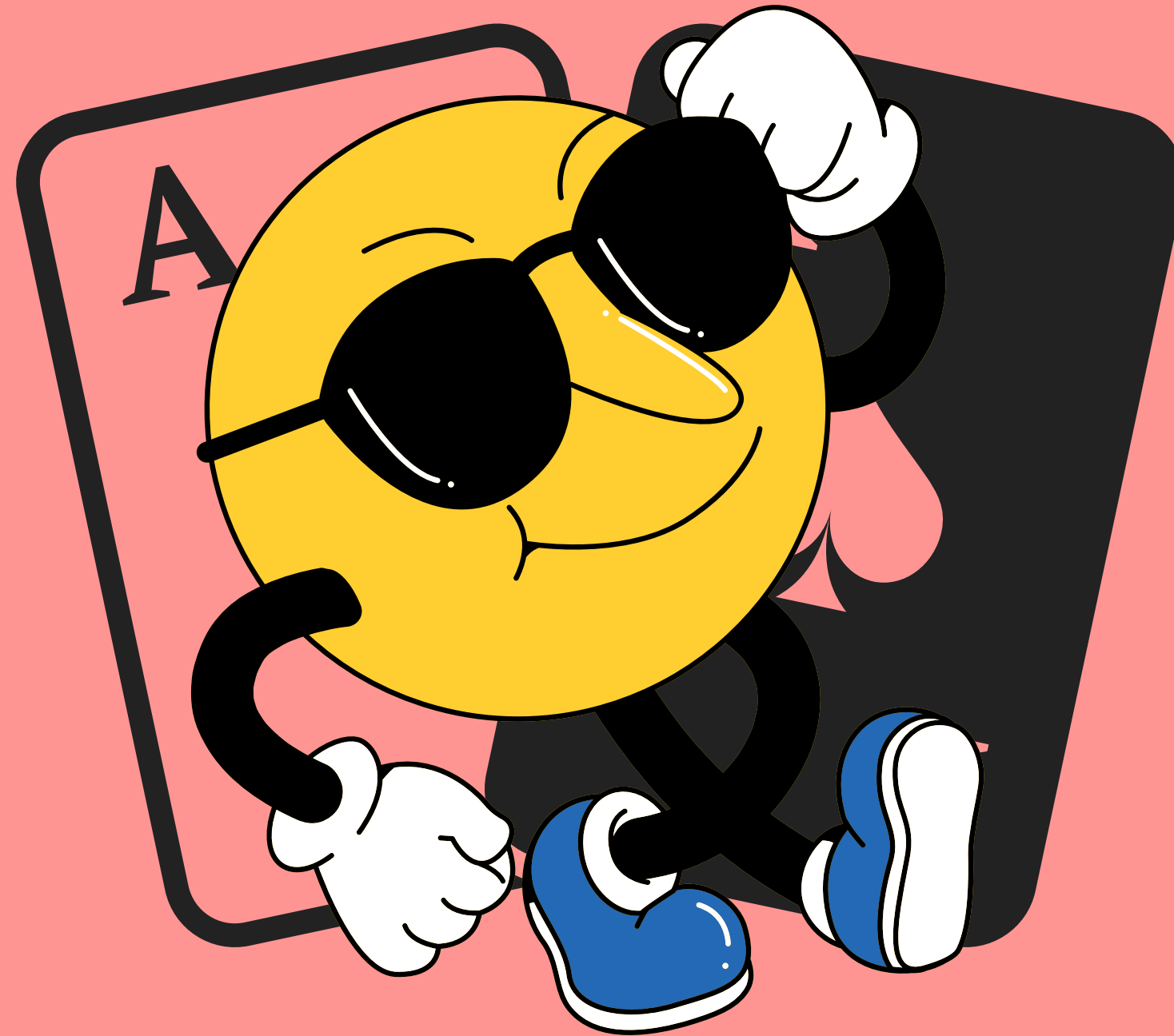
## ATRIBUTOS

PuntajeTotal: int  
ConteoCartas: int  
AdministracionTiroBola: bool

# Clase BolaGranada

## ATRIBUTOS

PosiciónX: int  
PosicionY: int



## METODOS

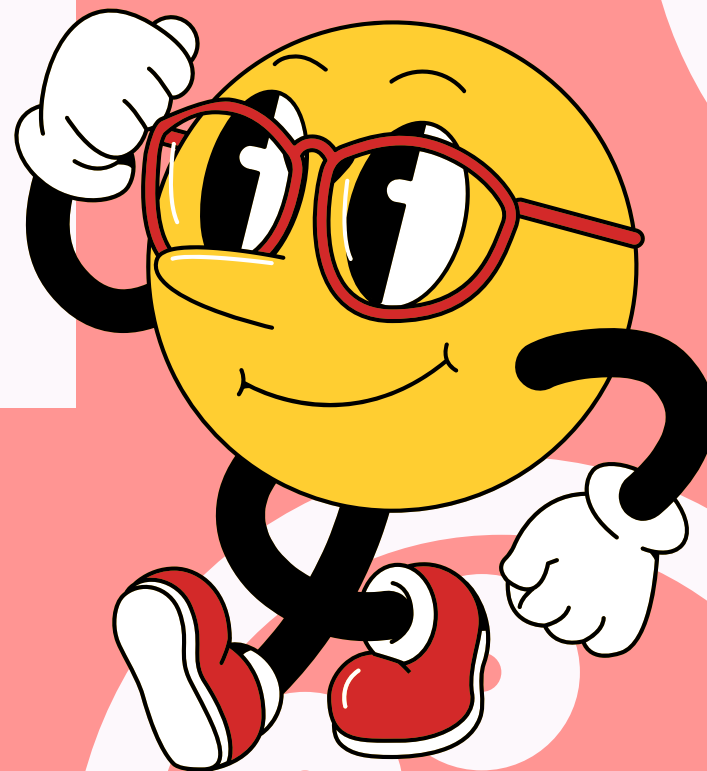
Mover()  
Chocar()



# CLASE PARTIDA

## ATRIBUTOS

- jugadores:  
jugadores[]



## METODOS

- comenzarPartida()
- finalizarPartida()



# ATRIBUTOS

Longitud: int

# CLASE PISTA

# METODOS

colocarCarta(Carta)





# DIAGRAMA UML

