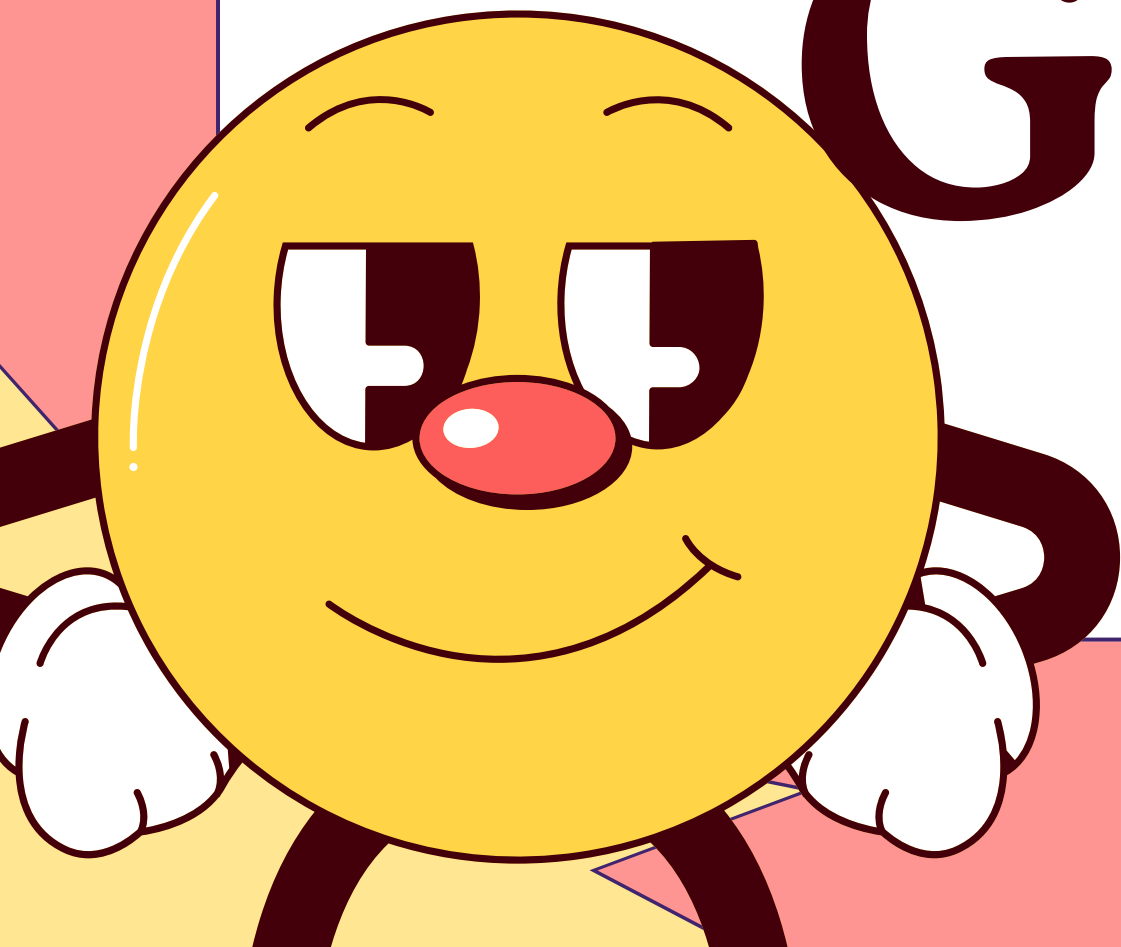


PARTICIPANTES:

Daniel Ramos y Joseph Reyes



PUÑO GRANADA



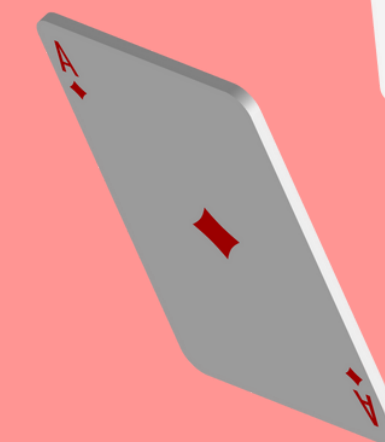
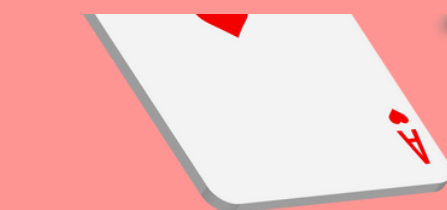
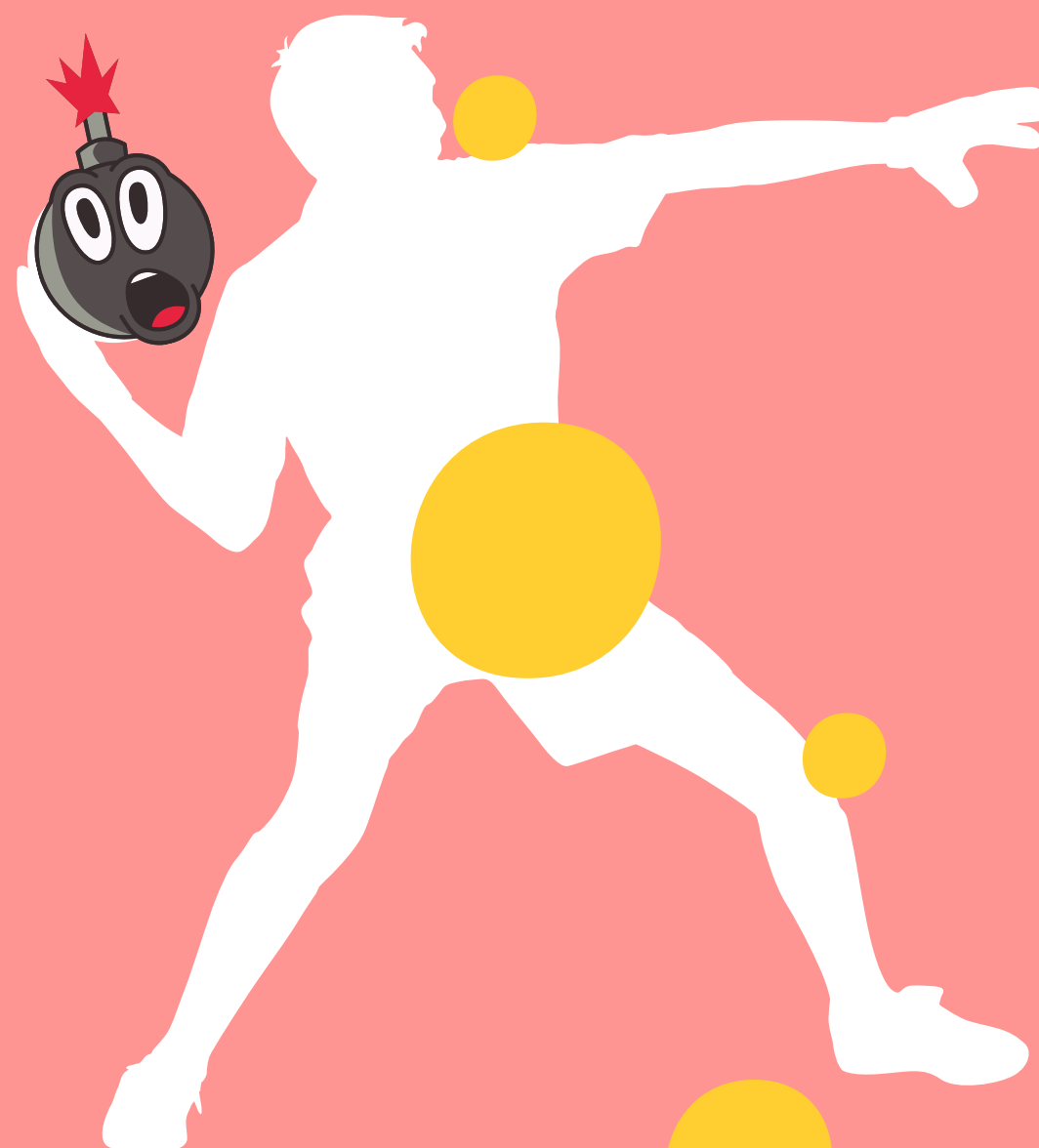
CLASES

INTERFAZ.



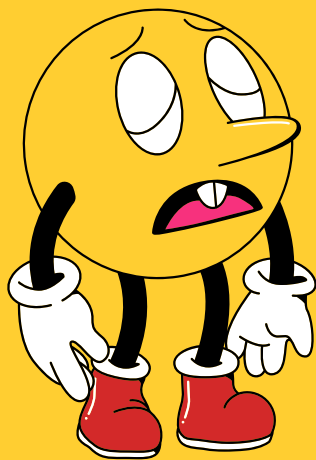
¿cual es su dinamica?

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

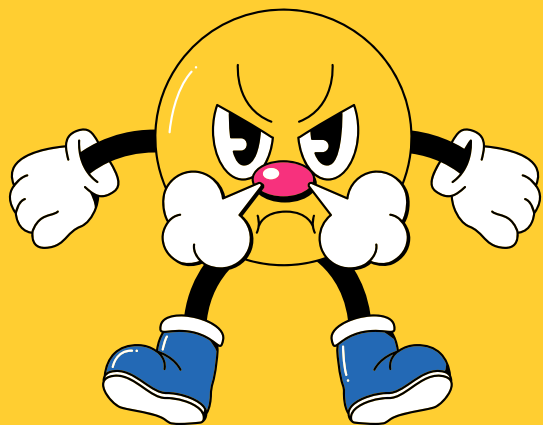
AY



1

POWER

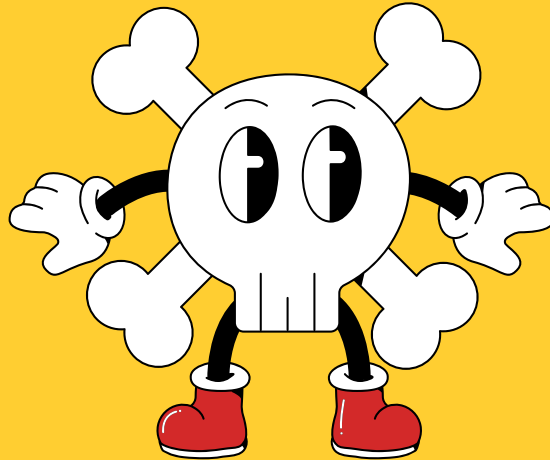
FURIA



200

POWER

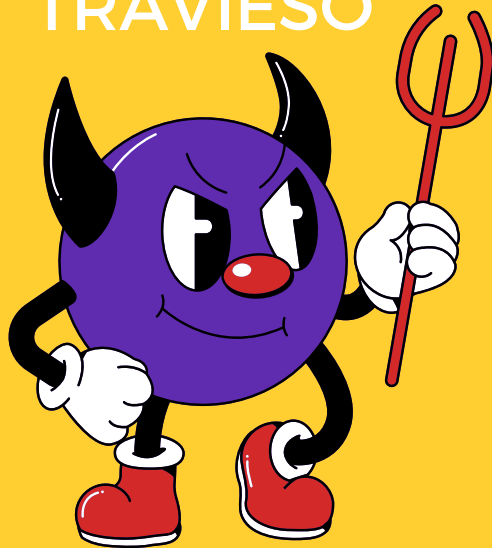
???



999

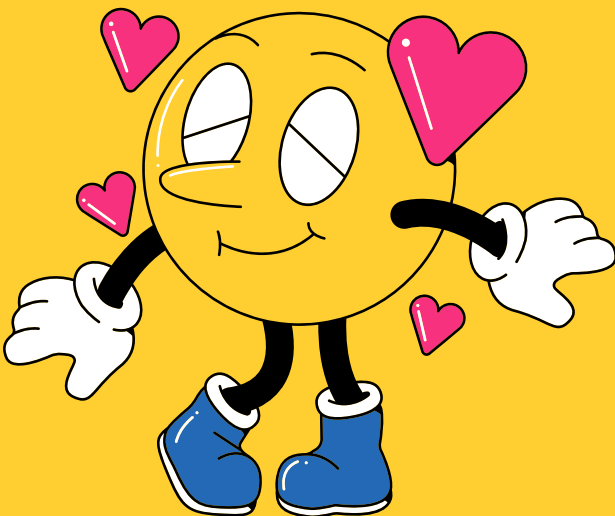
POWER

TRAVIESO



800

POWER



750

POWER

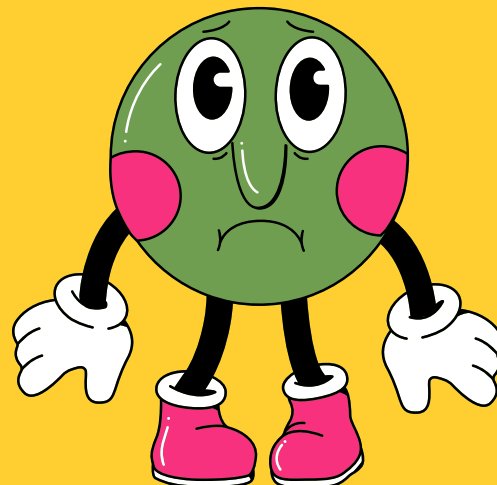
POO LOVER



550

POWER

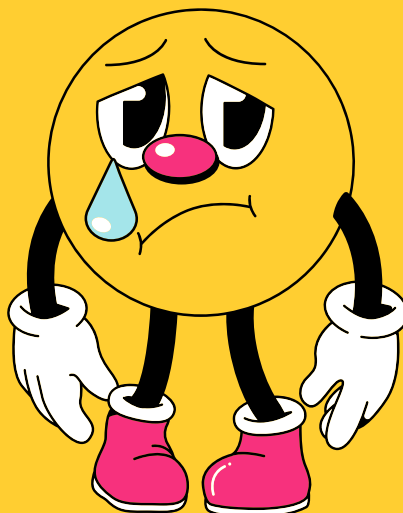
POLITICO



350

POWER

ANGUSTIA2

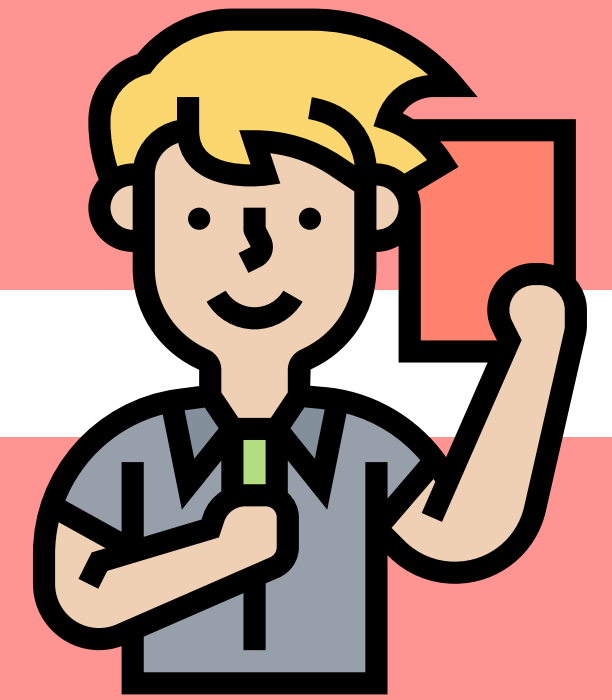


29

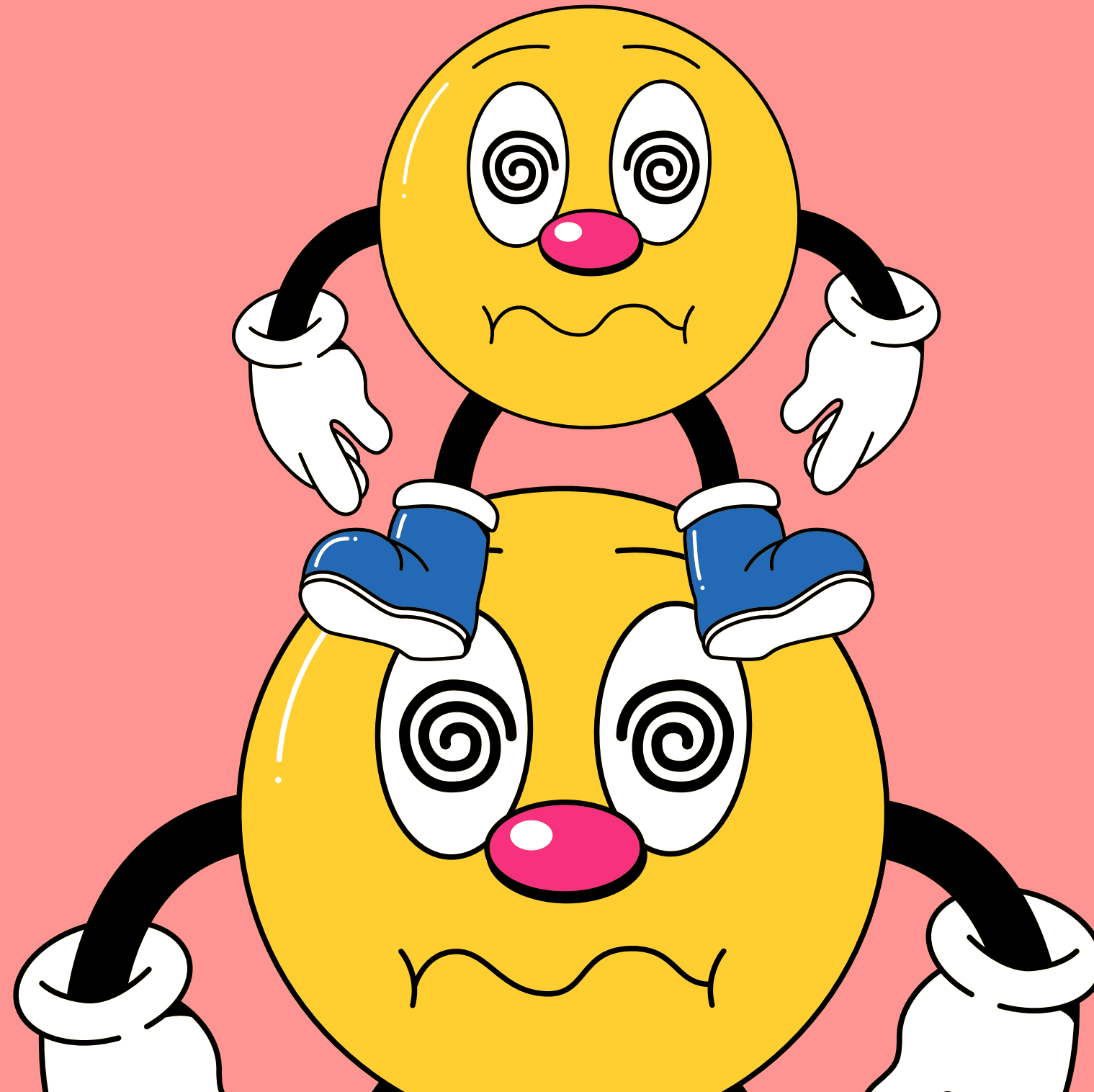
POWER

PROFE NO SEA ASI

CLASE CARTA

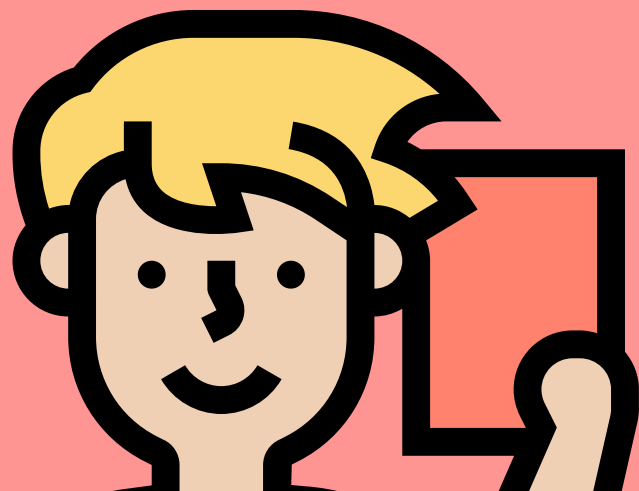


La clase Carta representa las cartas utilizadas en el juego con atributos relacionados con el número, el color y la posición.



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

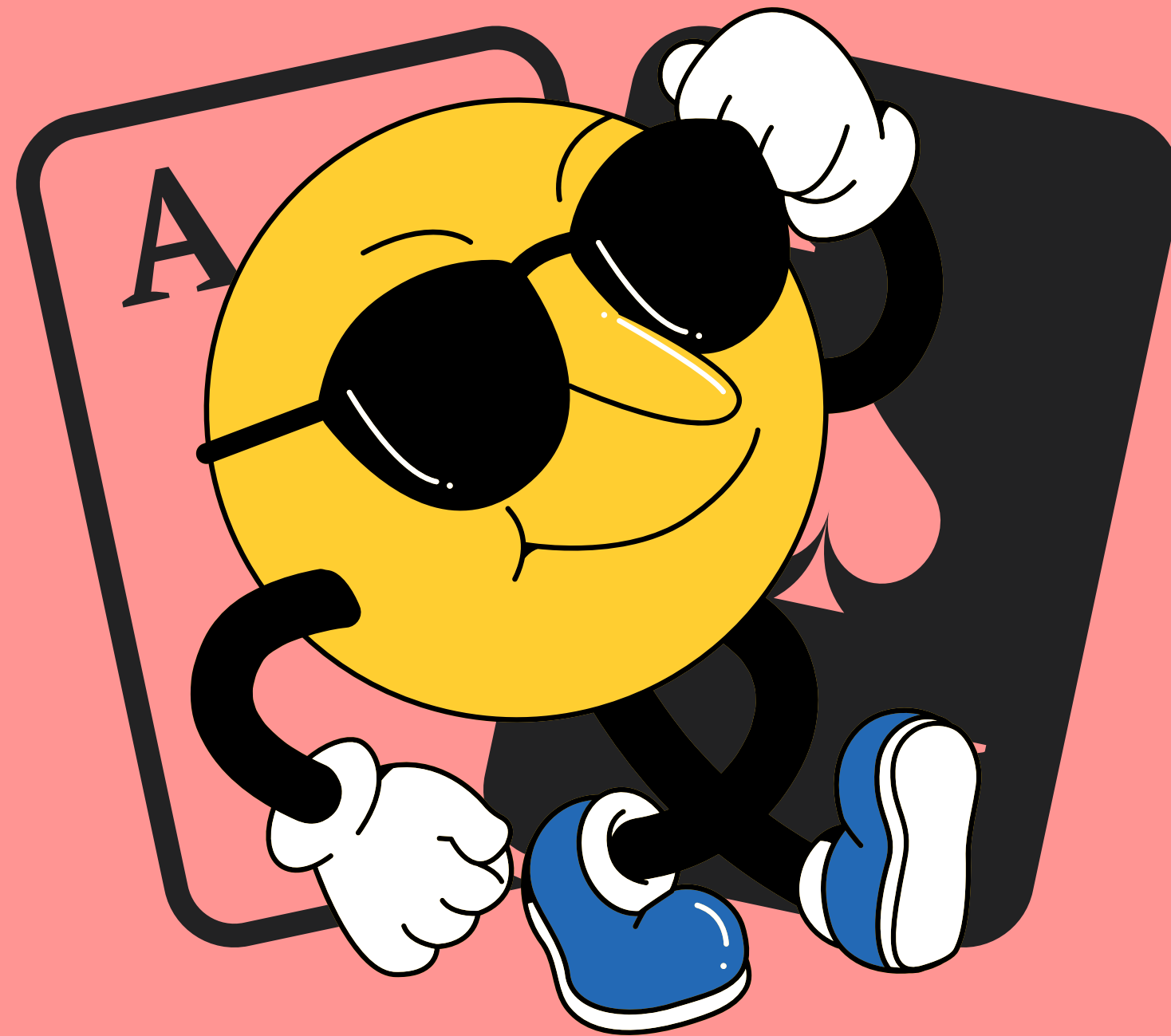
PuntajeTotal: int
ConteoCartas: int
AdministracionTiroBola: bool

Clase BolaGranada

ATRIBUTOS

PosiciónX: int

PosicionY: int



METODOS

Mover()

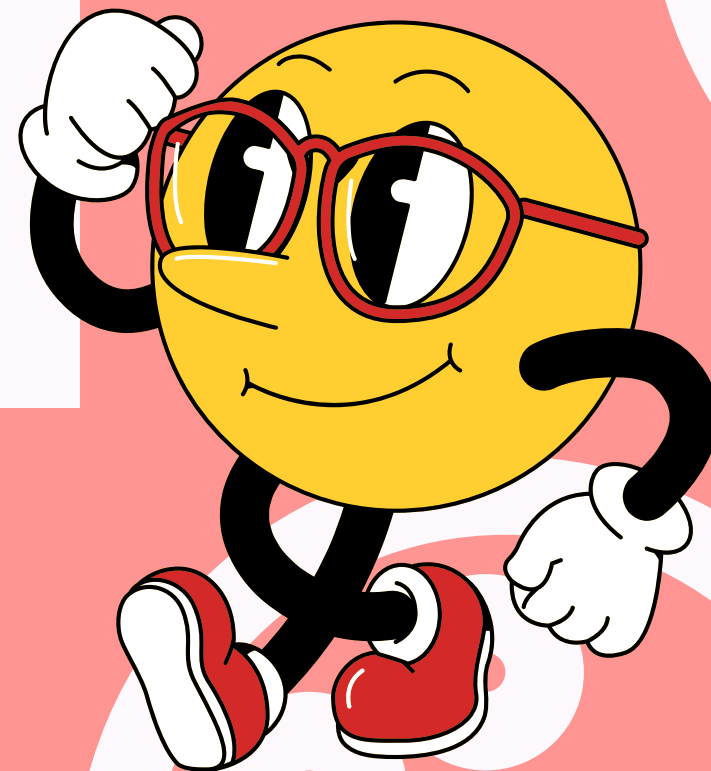
Chocar()



CLASE PARTIDA

ATRIBUTOS

- jugadores:
jugadores[]



METODOS

- comenzarPartida()
- finalizarPartida()

ATRIBUTOS

Longitud: int

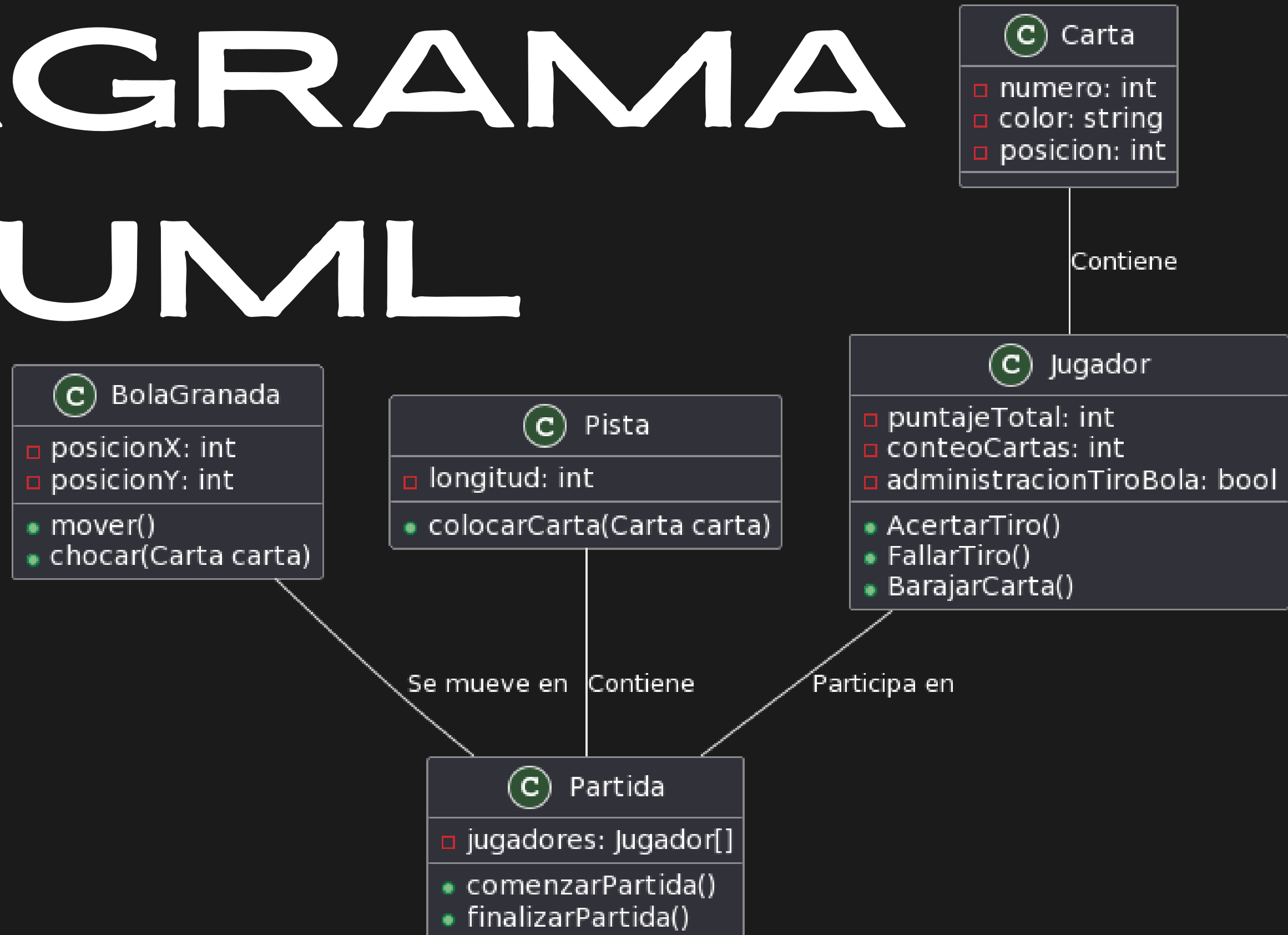
CLASE PISTA


METODOS

colocarCarta(Carta)



DIAGRAMA UML





PREGUNTAS

DE COMPRENSION

¿cómo manejarían las cartas especiales?

¿Qué información se necesita para iniciar un juego?

¿Cuando se acaba una partida de puño granada?

¿Cual es el numero de jugadores maximo?

