

Proyecto

Realizar un programa que simule el juego de cartas Mayik.

Las reglas del juego son las siguientes:

- Cada jugador contará con mazo de 20 cartas. Dicho mazo se llenará de forma aleatoria en base a la información contenida en un archivo de texto, el cual se llamará "cartas.txt".
- Al inicio del juego cada jugador tomará 5 cartas al azar de su mazo.
- Ambos jugadores contarán con 3 puntos de vida.
- Las cartas contarán con los siguientes valores: Ataque, Defensa y Elemento.
- Al inicio del juego se seleccionara un jugador de forma aleatoria para comenzar. Dicho jugador escogerá la carta que desea usar para atacar, y el otro jugador escogerá una carta con la que desea defender. Después que se hayan seleccionado las cartas se mostrarán. Si el valor de ataque es mayor o igual al valor de la defensa de la carta del otro jugador, el otro jugador perderá un punto de vida. De cualquier forma las cartas seleccionadas se descartarán y no podrán ser usadas de nuevo.
- Después de cada turno los jugadores tomarán una carta de su mazo.
- El primer jugador que llegue a 0 puntos de vida perderá el juego.
- Si el elemento usado es más poderoso que el elemento del otro jugador, se duplicarán los valores de su carta. Las reglas de los elementos es:
 - Hielo vence a fuego
 - Fuego vence a tierra
 - Tierra vence a electricidad
 - Electricidad vence a hielo

El archivo de texto será un archivo separado por comas, separando cada registro con un salto de línea. El formato es el siguiente:

- Nombre,Ataque,Defensa,Elemento

El diseño de la interface queda abierto a su elección.

El proyecto se evaluará en base a los siguientes requerimientos:

- El archivo de texto se lee y las cartas son elegidas de forma aleatoria en base al archivo de texto **(10 puntos)**
- El juego termina cuando un jugador llega a 0 puntos de vida **(10 puntos)**
- Las manos de los jugadores se llenan inicialmente con 5 cartas **(10 puntos)**
- Las cartas usadas son descartadas después de cada turno **(10 puntos)**

- Si el valor de ataque del atacante es mayor al valor de defensa del defensor se restará un punto de vida al defensor **(15 puntos)**
- En el primer turno, se selecciona de forma aleatoria el orden en el que los jugadores atacaran **(10 puntos)**
- Los jugadores podrán seleccionar una carta de su mano para utilizar en su turno **(10 puntos)**
- Los valores de ataque y defensa de la carta elegida se duplicarán si el elemento del jugador es más poderoso que la carta del otro jugador **(15 puntos)**
- Al final del turno se tomará una carta al azar del mazo del jugador y se pondrá en la mano del jugador **(10 puntos)**