## Partida

- nombre, cadena de caracteres, representa el nombre del juego actual.
- tipo, cadena de caracteres, representa la variante del juego actual.
- setsTradeados, entero, representa el número de sets tradeados en la partida.
- continentes, lista de Continentes, representa los continentes que se encuentran en la partida.
- jugadores, cola de Jugador, representa los jugadores que se encuentran en la partida en su respectivo orden.
- cartas, lista de Carta, representa las cartas que se encuentran en la partida.
- ObtenerNombre(): Obtiene el nombre de la partida
- ObtenerTipoPartida( ): Obtiene el modo de juego de la partida
- ObtenerSetsTradeados( ): Obtiene la cantidad de tradeos de la partida
- ObtenerContinentes(): Obtiene los continentes de la partida
- ObtenerJugadores(): Obtiene los jugadores de la partida
- ObtenerCartas(): Obtiene las cartas de la partida
- FijarNombre (nnombre ): Fija el nombre de la partida a nnombre
- FijarTipoPartida( ntipo ): Fija el modo de juego de la partida a ntipo
- FijarSetsTradeados( ntradeos ): Fija la cantidad de tradeos de la partida a ntradeos
- FijarContinentes (ncontinentes): Fija los continentes de la partida a ncontinentes
- FijarJugadores (njugadores ): Fija los jugadores de la partida njugadores
- FijarCartas( ncartas ): Fija las cartas de la partida a ncartas

# **Diagrama TAD Risk**

rupo 1

#### Continente

- nombre, cadena de caracteres, representa el nombre del continente.
- paises, lista de Pais, representa los paises que se encuentran en ese continente.
- bonificacion, entero, representa cuando el jugador completa alguno de los continentes recibira tropas extra
- ObtenerNombre(): Obtiene el nombre del continente.
- ObtenerPaises(): Obtiene la lista de países que componen al continente.
- ObtenerBonificacion(): Obtiene la bonificacion por completar contiente.
- FijarNombre( nnombre ): Fija el nombre del continente a nnombre
- FijarPaises( npaises ): Fija la lista de países que componen al continente a npaises
- FijarBonificacion(nbonificacion): Fija la bonificacion por completar continente a nbonificacion

### Carta

- tipo, cadena de caracteres, representa el tipo de la carta (normal, comodín o misión secreta).
- pais, cadena de caracteres, representa el pais de la tarjeta.
- tropa, cadena de caracteres, representa la tropa de la tarjeta.
- ObtenerTipo(): Retorna el tipo de carta
- ObtenerPais(): Retorna el pais de la tarjeta
- ObtenerTropa(): Representa la tropa de la tarjeta
- FijarTipo( ncarta ): Cambia el tipo de carta a ncarta
- FijarPais( ntarjeta ): Cambia el país de la tarjeta a ntarjeta
- FijarTropa( ntropa ): Cambia la tropa a ntropa

#### Pais

- nombre, cadena de caracteres, representa el nombre del pais.
- cantidadTropas, entero, representa la cantidad de tropas ubicadas en ese pais.
- dueno, representa el dueño del pais en cuestión
- ObtenerNombre(): Obtiene el nombre del país
- ObtenerCantidadTropas(): Obtiene la cantidad de tropas que defienden el país.
- ObtenerDueno(): Obtiene el dueño de cada pais
- FijarNombre( nnombre ): Fija el nombre del país a nnombre.
- FijarCantidadTropas( ncantidadtropas ): fija la cantidad de tropas que defienden el país a ncantidadtropas
- FijarDueno(ndueno): fija el id del dueño de cada pais

## Jugador

- id, entero, representa el identificador unico de cada jugador.
- -estado, booleano, representa si el jugador ha sido eliminado o no
- color, cadena de caracteres, representa el color del jugador
- cartas, lista de Carta, representa las cartas que tiene el jugador.
- ObtenerId(): Retorna el id del jugador
- ObtenerEstado(): Retorn a el estado del jugador
- ObtenerColor(): Retorna el color elegido por el jugador
- ObtenerCartas(): Retorna la baraja de cartas del jugador
- Fijarld(nid): Fija el id del jugador a nid.
- FijarEstado(nbool): Fija el estado de juego del jugador a nbool (eliminado, activo).
- FijarColor(ncolor): Fija el color del jugador a ncolor.
- FijarCartas(ncartas): Fija la baraja de cartas que posee el jugador a ncartas.