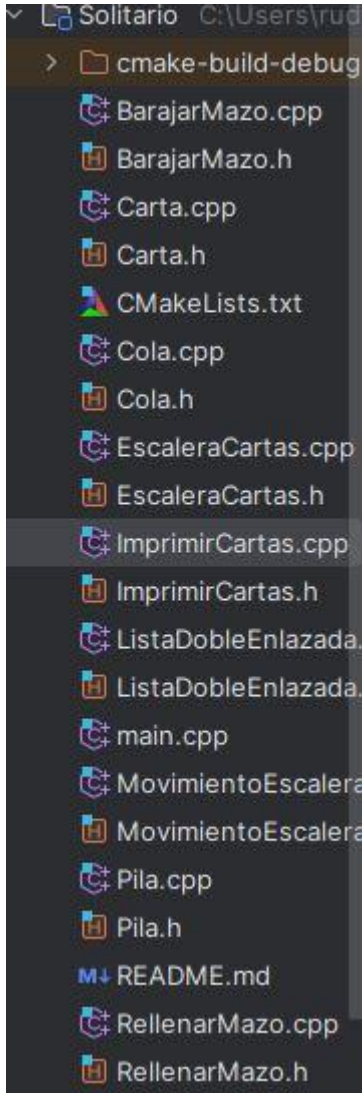


# MANUAL TÉCNICO

## 1. Introducción y Propósito:

El siguiente proyecto contiene un software desarrollado en C++ cuya función es un juego en consola basado en Solitario.

### Arquitectura y Diseño:



El programa desarrollado aún no tiene ninguna estructura definida, todas las clases fueron generadas en el proyecto base.

**BarajarMazo.cpp / h:** esta clase tiene como función barajar el mazo y repartirlos entre el stack y las escaleras.

**Carta.cpp/h:** Esta clase Carta representa una carta de juego y tiene un constructor para inicializar sus atributos, así como métodos de acceso para obtener sus propiedades y un método para establecer si la carta está levantada o no.

**Cola.cpp/h:**

Estructura Cola:

Cola carta: Un objeto de tipo Carta almacenado en el nodo de la cola.

Cola\* siguiente: Puntero al siguiente nodo de la cola.

Métodos:

void insertarCarta(Cola\*& frente, Cola\*& fin, Carta carta):  
Inserta una nueva carta al final de la cola.

Cola sacarCarta(Cola\*& frente, Cola\*& fin): Saca y retorna la primera carta de la cola.

Cola sacarUltimaCarta(Cola\*& frente, Cola\*& fin): Saca y retorna la última carta de la cola.

int obtenerTamanoCola(Cola\* frente): Retorna el número de elementos en la cola.

Estos métodos manipulan la cola manualmente y proporcionan funciones básicas como insertar, sacar y obtener el tamaño de la cola

**EscaleraCartas.cpp/h:** representa una escalera en el juego de solitario. Aquí está un resumen de sus principales características y métodos:

Atributos:

Lista\* inicio: Puntero al inicio de la escalera.

Lista\* fin: Puntero al final de la escalera.

Métodos:

EscaleraCartas(): Constructor que inicializa una escalera vacía.

void agregar(Carta carta): Agrega una nueva carta al final de la escalera.

void mostrarInicioFin(): Muestra las cartas desde el inicio hasta el final de la escalera.

void mostrarFinInicio(): Muestra las cartas desde el final hasta el inicio de la escalera.

void mostrarInicio(): Muestra la primera carta de la escalera.

Carta mostrarFin(): Retorna la última carta de la escalera.

void borrarValor(Carta carta): Elimina una carta específica de la escalera.

int obtenerTamano(): Retorna el número de cartas en la escalera.

Carta obtenerCartaEnPosicion(int posicion): Retorna la carta en una posición específica de la escalera.

void siguienteAnterior(int posicion): Revela las cartas adyacentes a una posición específica en la escalera.

**ImprimirCartas.cpp/h:** Esta clase proporciona métodos para gestionar y manipular una escalera de cartas en el contexto del juego de solitario

**imprimirColas(int numero, string figura):**

Descripción: Imprime las cartas de las colas, revelando una cierta cantidad de cartas delanteras según el número proporcionado.

Parámetros:

numero: Número de cartas a revelar.

figura: Figura asociada a las cartas a imprimir.

**imprimirPilas(Pila corazones, Pila diamantes, Pila\* treboles, Pila\* picas):**

Descripción: Imprime las cartas en las pilas de los diferentes palos.

Parámetros:

corazones: Pila de corazones.

diamantes: Pila de diamantes.

treboles: Pila de tréboles.

picas: Pila de picas.

**imprimirEscaleras(...):**

Descripción: Imprime las cartas de las escaleras, mostrando las cartas en cada escalera.

Parámetros:

escaleraA, escaleraB, escaleraC, escaleraD, escaleraE, escaleraF, escaleraG: Objetos de la clase EscaleraCartas representando las diferentes escaleras del juego.

**imprimirCartaDeEscalera(EscaleraCartas escalera, int i):**

Descripción: Imprime una carta específica de una escalera en la posición indicada.

Parámetros:

escalera: Objeto de la clase EscaleraCartas.

i: Posición de la carta en la escalera que se va a imprimir.