Anotaciones sobre el pia (tcg):

Pequeña descripcion de lo que hará cada clase: (IDEA AL INICIAR EL PROYECTO ESTO PUEDE CAMBIAR CON EL TIEMPO)

Clase cartas: Se van a crear una clase abstracta(carta) con atributo de nombre, descripción y costo. De la clase madre se creara dos clase hijas que serán las cartas de personaje y de acción. Con sus respectivos métodos las cuales serian sus 3 habilidades y las mecánicas de perder o ganar vida.

Clase de masos: Tendrá el listado del maso y tendrá tambien métodos básico de extraer tarjeta, añadir tarjeta, barajear.

Clase jugador : Genera el maso, genera una lista aleatoria de las fichas de los elementos, poner lógica lógica de acciones que el hace (cambiar personaje, usar fichas)

Clase juego: va hacer el inicializador de todo y controlara todo el juego (controlar el juego es generar las fichas de cada jugador, terminar rondas).

Clase dados: Esto es para crear los dados elementales para poder realizar todas las acciones.

Descripción avances 18 de Abril del 2025

Se creo una clase abstracta llamada carta\_accion en el que tiene todos los datos genéricos de una carta de acción con su único método llamado aplicar efecto en el cual según sea la sbuclase de la carta de acción aplica un efecto

Se creo una subclase de carta acción llamda carta\_accion\_Apoyo esta clase sera para los objetos que aplican ventajas de tipo (recarga de energía, coldown, acciones rápidas, modificar datos, curacion etc…)

Carta\_Accion\_arma es una subclase de la clase abstracta antes mencionada en cual solo se aplica a los personajes que tienen un cierto tipo de arma en especifico esto su efecto es aumentar el ataque de las habilidades.

Clase maso es la clase que se encarga de gestionar todo lo necesita el jugador para poder jugar (crea su propio maso de personajes y cartas de apoyo) cuenta con funciones básica de modificar la baraja que tiene y la baraja de las carta que tiene disponibles. La función barejear cartas se usara al inicio de cada juego y al iniciar una ronda para darle cartas al jugador.

Clase carta\_personaje es una clase que implementa otra case que son las habilidades de cada personaje. La clase cuenta con las atributos básicos de cada personaje para el juego (posiblemente se va a agregar mas atributos pero por el momento son esos). Las funciones de ganar y perder vida son para cuando reciben curación o daño respectivamente. Cuentan con el método ataque básico en el cual es un método igual independientemente del personaje solo si el personaje usa catalizador ahí cambio un poco no requiere mucho cambio. Lo diferente es en los método que hereda pero eso se va hablar en el siguiente párrafo.

La clase habilidades personajes sera la encargada de modificar los ataques según el personaje (cada personaje tiene ataques diferente que varia desde el cooldown, daño, o buffos especiales en algunos casos )

Tambien contamos dos enum es el cual nos sirvira par listar las armas y los elementos de cada personaje.