**III Tarea**

**Taller de Programación**

**El Álbum del Mundial – Multiusuario**

* **Proyecto para hacer en parejas**

Se desea crear un álbum del mundial online donde varios usuarios pueden ingresar a la “competencia” para terminar primero.

Cuando un usuario ingresa al juego, se le asigna un álbum, una cantidad de cartas al random que corresponden al 30% del total necesario para llenar el álbum, y se le da una cantidad n también de billetes, por ejemplo 1000.

Cada jugador va a ir llenando el álbum, y las cartas que tiene repetidas las puede poner a la “venta”, para poner a la venta debe indicar la carta y el precio.

El jugador que ocupe comprar una carta puede hacer también un ofrecimiento. Ejemplo: Juan pone a la venta la carta 2150 por 2 billetes, Ana ocupa la carta 2150 y quiere comprarla a Juan, solo que ofrece 1 billete. Juan puede aceptar o no la oferta. Una vez que una oferta es aceptada, se pasa la carta al comprador, se rebajan los billetes al comprador y se suman los billetes al vendedor.

El juego termina cuando un jugador haya podido llenar el álbum . La primer persona en llenar el álbum recibe el primer lugar, el Segundo y tercer lugar se asigna basado en la cantidad de cartas que tenga asignadas al álbum y la cantidad de billetes que tenga.

El programa debe entonces poder:

1. Definir parte administrative:
   1. Crear un álbum
   2. Crear/cargar cartas del álbum
   3. Definir billetes que va a tener cada jugador
2. Crear un juego
3. Permitir que varios jugadores entren a jugar
4. Asignar un álbum a cada jugador
5. Asignar billetes
6. Determinar cuando el juego se termina y obtener ganadores

Otros puntos a evaluar:

* Manual de usuario
* Documentación y claridad del código
* Documentación técnica
  + Descripción de la solución
  + Descripción de trabajo realizado por cada uno de los integrantes del grupo (cada integrante debe llevar una bitácora de trabajo)
  + Conclusiones
  + Recomendaciones