



Entrega 4: Raw Deal Card Game

Introducción

En esta última entrega evaluaremos que pases todos los test cases que se encuentran en el código base. Además tu código debe seguir los principios del libro *Clean Code*.

En el código base puedes cambiar todo lo que quieras del proyecto `RawDeal`, pero no debes cambiar los proyectos `RawDealView` ni `RawDeal.Tests`. Cambiar el código de esos proyectos significará una descuento importante en tu nota (que dependerá de la gravedad del cambio).

Efectos simples (parte 2)

Para pasar los test cases `TestEffectsPart2`, debes agregar las siguientes cartas al juego:

- [5F/0D,Action/Reversal,SetUp/ReversalSpecial] *Irish Whip*. As an action, if your next card played is a Strike maneuver it is +5D. As a reversal, may only reverse the card titled Irish Whip. If so, you end opponent's turn; and if your next card played on your turn is a Strike maneuver it is +5D.
- [3F/0D,Action,HHH/Unique] *I Am the Game*. All your maneuvers are +3D for the rest of this turn. Draw 2 cards, or force opponent to discard 2 cards.
- [5F/7D/1SV,Maneuver,Strike] *Back Body Drop*. The card titled Irish Whip must be played before playing this card. When successfully played, you may either draw 2 cards, or force opponent to discard 2 cards.
- [5F/0D,Action,Jericho/Unique] *Y2J*. Draw up to 5 Cards or force opponent to discard up to 5 cards.
- [8F/10D,Maneuver,Strike/HHH/Unique] *Leaping Knee to the Face*. May not be reversed. You must play the card titled Irish Whip before playing this card. When successfully played, opponent discards 1 card.
- [0F/3D,Maneuver/Reversal,Strike/ReversalSpecial] *Shoulder Block*. May only reverse a maneuver played after the card titled Irish Whip.
- [4F/5D,Maneuver/Reversal,Strike/ReversalSpecial] *Spear*. May only reverse a maneuver played after the card titled Irish Whip.
- [0F/10D,Reversal,ReversalSpecial/HHH/Unique] *Facebuster*. If played from your hand, may reverse a maneuver played after the card titled Irish Whip. End your opponent's turn. You may draw 2 cards.
- [0F/15D,Reversal,ReversalSpecial/StoneCold/Unique] *Lou Thesz Press*. If played from your hand, may reverse a maneuver played after the card titled Irish Whip. End your opponent's turn. You may draw 1 card.

- [0F/7D,Maneuver/Reversal,Strike/ReversalSpecial] *Cross Body Block*. The card titled Irish Whip must be played before playing this card. May only reverse a maneuver played after the card titled Irish Whip.
- [4F/5D,Maneuver/Reversal,Grapple/ReversalSpecial] *Belly to Belly Suplex*. May only reverse the maneuver titled Belly to Belly Suplex.
- [6F/6D,Maneuver/Reversal,Grapple/ReversalSpecial] *Vertical Suplex*. May only reverse the maneuver titled Vertical Suplex.
- [8F/7D,Maneuver/Reversal,Grapple/ReversalSpecial] *Belly to Back Suplex*. May only reverse the maneuver titled Belly to Back Suplex.
- [2F/4D,Maneuver/Reversal,Strike/ReversalSpecial] *Ensugiri*. May only reverse the maneuver titled Kick.
- [6F/6D,Maneuver/Reversal,Strike/ReversalSpecial] *Drop Kick*. May only reverse the maneuver titled Drop Kick.
- [15F/15D/2SV,Maneuver/Reversal,Grapple/ReversalSpecial/Mankind/Unique] *Double Arm DDT*. May only reverse the maneuver titled Back Body Drop.
- [2F/0D,Action] *Roll Out of the Ring*. Discard up to 2 cards from your hand to your Ringside pile. Return an equal number of cards of your choice to your hand from your Ringside pile.
- [3F/4D,Maneuver,Strike] *Haymaker*. When successfully played, all Strike maneuvers are +1D for the rest of this turn.
- [0F/5D/1SV,Maneuver,Strike] *Superkick*. When successfully played, +5D if played after a 5D or greater maneuver.
- [8F/7D/1SV,Maneuver,Strike] *Clothesline*. When successfully played, if your next card played this turn is a maneuver it is +2D.
- [5F/6D,Maneuver,Grapple] *Atomic Drop*. When successfully played, if your next card played this turn is a maneuver it is +2D.
- [3F/4D,Maneuver,Grapple] *Snap Mare*. When successfully played, if your next card played this turn is a Strike maneuver it is +2D.

Como puedes ver, los efectos de las cartas tienen varios elementos en común. Aquí destacamos algunos de ellos. Piensa cómo modelarlos tal que te sea fácil agregar nuevos efectos en el futuro.

Bonus de daño al siguiente strike. La carta “Irish Whip” funciona similar a *Jockeying for Position* pero da un bonus de +5D al siguiente **strike**. Además Irish Whip puede revertir la carta Irish Whip.

Elegir entre robar o descartar. Las cartas “I Am the Game”, “Back Body Drop” y “Y2J” permiten elegir al jugador entre robar cartas o obligar al oponente a descartar cartas.¹ Para programar este efecto hay que usar el siguiente método de la vista:

- `AskUserToChooseBetweenDrawingOrForcingOpponentToDiscardCards(...)`: Pregunta al usuario si prefiere robar cartas o obligar al oponente a descartar cartas. Dependiendo de lo que elija se deben llamar a los métodos de la vista para robar cartas o descartar cartas. Finalmente nota que en Y2J el jugador decide cuántas cartas robar mientras que en I Am the Game y Back Body Drop el jugador está obligado a robar 2 cartas (siempre que pueda).

¹Adicionalmente, I Am the Game agrega un bonus de +3D a todas las maniobras hasta el final del turno.

Cartas que solo pueden ser jugadas luego de Irish Whip. Las cartas “Back Body Drop” y “Leaping Knee to the Face” solo pueden ser jugadas inmediatamente después de la carta Irish Whip. Sin embargo, es posible usar la habilidad de la superestrella entre Irish Whip y Back Body Drop (o Leaping Knee to the Face). También es posible usar Back Body Drop (o Leaping Knee to the Face) si es la primera carta jugada en el turno luego de usar Irish Whip para revertir un Irish Whip jugado por el oponente.

Cartas que revierten maniobras jugadas después de Irish Whip. Las cartas “Shoulder Block”, “Spear”, “Facebuster”, “Lou Thesz Press” y “Cross Body Block” revierten maniobras que son jugadas inmediatamente después de la carta Irish Whip. Sin embargo Facebuster y Lou Thesz Press solo revierten la maniobra si son jugadas desde la mano, mientras que el resto pueden revertir la maniobra desde la mano o desde el mazo.

Cartas que revierten cartas de un título específico. Las cartas “Belly to Belly Suplex”, “Vertical Suplex”, “Belly to Back Suplex”, “Ensugiri”, “Drop Kick” y “Double Arm DDT” revierten cartas según su título. Por ejemplo la carta Ensugiri solo puede revertir la carta titulada Kick.

Descarta para obtener cartas del ringside. La carta “Roll Out of the Ring” permite descartar hasta 2 cartas y luego elegir el mismo número de cartas del ringside y ponerlas en la mano. Este efecto es muy parecido a la habilidad de The Undertaker. Para implementar este efecto hay que llamar a los siguientes métodos de la vista:

- `AskHowManyCardsToDiscard(...)`: Pregunta al jugador cuántas cartas quiere descartar. De esto se derivan 3 casos posibles. Si el jugador no tiene cartas en su mano, la carta Roll Out of the Ring se juega y no pasa nada (ni siquiera se le pregunta al jugador cuántas cartas descartar). Si el jugador tiene 1 carta en la mano se le debe preguntar si quiere descartar 0 o 1 carta. Si el jugador tiene 2 o más cartas en la mano se le debe preguntar si quiere descartar 0, 1 o 2 cartas.
- `AskPlayerToSelectACardToDiscard(...)`: Pregunta al jugador qué carta descartar.
- `AskPlayerToSelectCardsToPutInHisHand(...)`: Una vez descartadas las cartas se le debe preguntar al jugador qué cartas pasar del ringside a su mano dependiendo del número de cartas que haya descartado.

Bonus de daño hasta el final del turno. Las cartas “I Am the Game” y “Haymaker” dan un bonus de daño hasta el final del turno. En el caso de Haymaker [3F/4D,Strike] el bonus de daño es solo para strikes y también afecta a Haymaker. Pero el bonus solo aplica una vez que la carta es exitosamente jugada. Es decir, cuando jugamos Haymaker hace 4D. Por lo tanto si se revierte desde la mano con un Knee to the Gut (que revierte cualquier strike de 7D o menos y su daño es igual al de la carta revertida) el daño que se hace es 4D. Pero si Haymaker no es revertida desde la mano se ejecuta su efecto (que da +1D a los strikes) y luego el daño. Como Haymaker es un strike hará 5D.

Bonus de daño si es jugada luego de hacer cierto daño. La carta “Superkick” obtiene un bonus de +5D si es jugada justo después de una maniobra que hizo 5D o más. Al igual que en el caso anterior el bonus es entregado solo si la maniobra es exitosamente jugada. Es decir, digamos que se juegan dos cartas Superkick [0F/5D] seguidas al inicio del turno. La primera Superkick hace 5D. La segunda hace 5D al momento de ser jugada. Por lo mismo, es posible revertirla con la carta Elbow to the Face (que revierte cualquier maniobra de 7D o menos) desde la mano. Pero si la segunda Superkick no es revertida desde la mano su efecto se ejecuta y ahora la Superkick hace 10D. Como resultado, aunque un Elbow to the Face aparezca en el mazo al aplicar los 10D la Superkick no es revertida porque su daño ahora es mayor a 7D.

Bonus de daño a la siguiente maniobra. Finalmente, las cartas “Clothesline”, “Atomic Drop” y “Snap Mare” dan un bonus de daño a la siguiente carta si y solo si la carta es una maniobra (o un **strike** en el caso de “Snap Mare”).

Efectos complejos

Para pasar los test cases `TestComplexEffects`, debes agregar las siguientes cartas al juego:

Rock Bottom. Esta es una carta híbrida que puede ser jugada como maniobra o como reversal. Como reversal, revierte cualquier maniobra de tipo **Grapple** y quien la juega está obligado a descartar una carta. Por lo mismo, **Rock Bottom** no puede revertir desde el **arsenal**. Como reversal solo funciona si es jugado desde la mano. Al mismo tiempo, **Rock Bottom** solo puede ser usado como reversal si el jugador tiene al menos 2 cartas en su mano (contando a **Rock Bottom**) pues luego de ser utilizada como reversal el jugador está obligado a descartar una carta.

Cuando la carta **Rock Bottom** es jugada exitosamente (ya sea como maniobra o reversal) quien la juega busca la carta titulada “The People’s Elbow” en su **ringside** y la pone en su mano. Si no encuentra la carta entonces la busca en su **arsenal** y la pone en su mano. Si nuevamente no encuentra la carta entonces no pasa nada y el juego continúa normalmente.

La descripción de la carta es la siguiente:

[30F/20D/2SV,Maneuver/Reversal,Grapple/ReversalSpecial/TheRock/Unique] *Rock Bottom.* When successfully played, look through your Ringside pile and Arsenal for the card titled The People’s Elbow and place that card in your hand, then shuffle your Arsenal. May only reverse a Grapple maneuver, but you must first discard 1 card.

Nota que la descripción de la carta indica que se debe revolver el **arsenal** pero no haremos eso para que los test cases sean determinísticos. Para implementar esta carta necesitarás los métodos de la vista:

- `AskPlayerToSelectACardToDiscard(...)`: Cuando se use como reversal se debe preguntar al jugador qué carta quiere descartar.
- `SayThatPlayerSearchesForTheTargetCardInHisRingside(...)`: Permite indicar que el jugador está buscando una carta en su **ringside**.
- `SayThatPlayerSearchesForTheTargetCardInHisArsenal(...)`: Permite indicar que el jugador está buscando una carta en su **arsenal**.
- `SayThatPlayerFoundTheCardAndPutItIntoHisHand(...)`: Si se encuentra la carta, se llama a este método para indicar que la carta es puesta en la mano del jugador.
- `SayThatPlayerDidntFindTheCard(...)`: Si no se encuentra la carta hay que llamar a este método para indicar que no se encontró la carta.

The People’s Elbow. Esta es una carta híbrida que puede ser jugada como acción o maniobra. Como acción, la carta no hace daño, se pone al final del **arsenal** y luego el jugador roba dos cartas. Como maniobra, la carta solo puede ser jugada si la carta titulada **Rock Bottom** se encuentra en el **ring area** del jugador.

La descripción de la carta es la siguiente:

[0F/10D/3SV,Action/Maneuver,TrademarkFinisher/TheRock/Unique] *The People’s Elbow.* As a maneuver, this card can only be played if the card titled Rock Bottom is in your Ring area. As an action, place this card back in your Arsenal, shuffle, then draw 2 cards. Doing this will not cause any damage to opponent.

Notar que el texto dice que hay que revolver el mazo pero no haremos eso. Para implementar el efecto de la carta se debe llamar a los siguientes métodos de la vista:

- `SayThatPlayerPutsThisCardAtTheBottomOfHisArsenal(...)`: Indica que la carta es puesta al final del arsenal.
- `SayThatPlayerDrawCards(...)`: Indica que el jugador robó cartas. Recordar que el jugador nunca robará más cartas que el número de cartas en su **arsenal**.

Cartas con doble filo. Algunas cartas son poderosas pero tienen el riesgo de que si son revertidas desde la mano el reversal gana un bonus de daño. En esta entrega debes implementar tres de estas cartas:

[7F/9D,Maneuver,Strike] *Discus Punch*. Reversals to this maneuver are +2D.

[10F/18D/2SV,Maneuver,HighRisk/Undertaker/Unique] *Undertaker's Flying Clothesline*. Can only be played after a 5D or greater maneuver. Reversals to this maneuver are +6D.

[8F/16D/2SV,Maneuver,HighRisk/Kane/Unique] *Kane's Flying Clothesline*. Can only be played after a 4D or greater maneuver. Reversals to this maneuver are +6D.

Por ejemplo, si revertimos un *Discus Punch* desde la mano con un *Step Aside* (que es un `reverse:strike 0F/0D`) entonces el *Step Aside* hará 2D en vez de 0D. Además, la carta *Undertaker's Flying Clothesline* solo puede ser jugada después de una maniobra que haya hecho 5D o más y *Kane's Flying Clothesline* solo puede ser jugada después de una maniobra que haya hecho 4D o más.

Cartas que, a veces, requieren menos fortitude. Existen cartas que bajan su **fortitude** si son jugadas *justo* después de cierta carta. En esta entrega debes programar dos de estas cartas:

[30F/25D/3SV,Maneuver,TrademarkFinisher/StoneCold/Unique] *Stone Cold Stunner*. -6F on this card if played after the maneuver titled Kick.

[30F/25D/3SV,Maneuver,TrademarkFinisher/Kane/Unique] *Kane's Tombstone Piledriver*. -6F on this card if played after the card titled Kane's Choke Slam.

Notar que el descuento de **fortitude** solo aplica si la carta es jugada inmediatamente después de la carta requerida (en el mismo turno). Aunque sí es posible usar la habilidad de la superestrella entremedio sin perder el descuento de **fortitude**. Por ejemplo, digamos que *Stone Cold* juega un *Kick*, usa su habilidad y luego juega *Stone Cold Stunner*. En ese caso, *Stone Cold Stunner* requiere 24F. Pero si *Stone Cold* juega un *Kick* y luego otra carta (que no sea un *Kick*) entonces *Stone Cold Stunner* vuelve a pedir 30F.

Pedigree. Esta es una carta híbrida que puede ser jugada como reversal o como maniobra. Como reversal, solo puede revertir la carta titulada “*Back Body Drop*”. Como maniobra, recibe un bonus de +2D si se juega juego después de un **strike** (en el mismo turno). La descripción de la carta es la siguiente:

[30F/25D/3SV,Maneuver/Reversal,TrademarkFinisher/ReversalSpecial/HHH/Unique] *Pedigree*. When successfully played, +2D if played after a Strike maneuver. May only reverse the maneuver titled Back Body Drop.

Powerbomb. Esta maniobra tiene el siguiente efecto. Primero permite robar una carta. Luego, recibe un bonus de +1D por cada carta en el **ring area** del jugador que contenga la palabra “*slam*” en su título. Notar que la palabra “*slam*” debe aparecer completa y no basta con que sea un substring. Por ejemplo, la carta “*Pump Handle Slam*” agrega +1D a *Powerbomb*, pero “*Undertaker's Chokeslam*” no.

[18F/12D/2SV,Maneuver,Grapple] *Powerbomb*. When successfully played, you may draw 1 card. Add +1D for every maneuver with the word “slam” in its title in your Ring area.

Shake It Off. Esta carta solo se puede jugar si el **fortitude** del jugador es menor (estricto) que el **fortitude** del oponente. Al ser exitosamente jugada el jugador elige una carta del **ring area** del oponente con D menor o igual a su **fortitude** y luego pasa esa carta del **ring area** del oponente a su **ringside**. La descripción de la carta es la siguiente:

[2F/0D,Action] *Shake It Off.* Playable only if your Fortitude Rating is less than your opponent's Fortitude Rating. Remove any 1 card in opponent's Ring area with a D value less than or equal to your total Fortitude Rating and place it into his Ringside pile.

Por ejemplo, si mi **fortitude** es 11 y el del oponente es 12, entonces puedo jugar **Shake It Off**. Si la juego puedo quitar una carta del **ring area** del oponente cuyo daño sea 11 o menos (y ponerla en su **ringside**). Notar que al quitar una carta del **ring area** del oponente su **fortitude** podría bajar. Finalmente, si no hay ninguna carta que cumpla las condiciones para ser removida entonces se debe indicar con un mensaje en consola. Para implementar este efecto deberás llamar a los siguientes métodos de la vista:

- **AskPlayerToSelectACardToDiscardFromRingArea(...)**: Retorna el id de la carta a remover. Solo se le deben dar como opciones las cartas que cumplan con las condiciones para ser removidas.
- **SayThatNoCardMeetsTheConditionsToBeRemoved()**: Si ninguna carta cumple con las condiciones para ser removida entonces hay que llamar a este método de la vista.

Mr. Socko. Esta acción tiene dos efectos. Primero te permite elegir entre buscar una carta en tu **ringside** o en tu **arsenal** y ponerla en tu mano. Luego, mientras Mr. Socko esté en tu **ring area** todas tus maniobras tienen un bonus de +1D. La descripción de Mr. Socko es la siguiente:

[20F/0D,Action,Mankind/Unique] *Mr. Socko.* Take 1 card from either your Arsenal or Ringside pile and place it into your hand, then shuffle your Arsenal. While Mr. Socko is in your Ring area, all your maneuvers are +1D.

Notar que si Mr. Socko es sacado del **ring area** debido al efecto de una carta (como la carta **Shake It Off**) entonces el bonus de daño desaparece. Para implementar Mr. Socko deberás llamar a los siguientes métodos de la vista:

- **AskUserToChooseBetweenTakingACardFromYourArsenalOrRingside(...)**: Permite elegir entre obtener una carta desde el **arsenal** o **ringside**. Se retornará uno de los siguientes objetos:
 - **SelectedEffect.TakeCardFromArsenal**: Indica que se debe buscar una carta en el **arsenal** y ponerla en la mano.
 - **SelectedEffect.TakeCardFromRingside**: Indica que se debe buscar una carta en el **ringside** y ponerla en la mano.
- **AskPlayerToSelectCardsToPutInHisHand(...)**: Luego este método te permitirá mostrar las cartas al jugador y retornará el id de la carta que quiera poner en su mano.

Cartas que dan bonus a la siguiente maniobra. Las siguientes acciones dan bonus a la siguiente carta jugada si esa carta es una maniobra. En particular, dan dos bonus. El primer bonus es un bonus de daño. El segundo bonus es aumentar el **fortitude** requerido para revertir la maniobra:

[10F/0D,Action,Face] *Get Crowd Support.* Draw 1 card. Your next maneuver this turn is +4D and opponent's reversals are +12F.

[2F/0D,Action,StoneCold/Unique] *Open Up a Can of Whoop-A %\$.* Your next maneuver this turn is +6D, and your opponent's reversal to it is +20F. Draw a card.

En ambos casos se roba una carta y luego la siguiente carta jugada en el turno, si es una maniobra, recibe un bonus de daño. Además sus reversals requieren más **fortitude**. Notar que el texto de ambas cartas no es del todo claro, pero la regla oficial es tal como fue descrita en el enunciado. Si la siguiente carta jugada

es una maniobra recibe los bonus. Pero si la siguiente carta es una acción y luego se juega una maniobra entonces no hay bonus.

Power of Darkness. Esta acción es muy parecida a los acciones anteriores pero los bonus entregados a las maniobras aplican hasta el final del turno (independiente de si se juegan acciones entremedio):

[12F/0D,Action,Undertaker/Unique] *Power of Darkness.* +5D to all your maneuvers and +20F to all of opponent's reversals for the rest of this turn.

Reversals que dan bonus a maniobras jugadas el próximo turno. Existen dos **reversals** que revierten cualquier maniobra y además dan bonus a las maniobras jugadas el próximo turnos:

[15F/0D,Reversal,ReversalSpecial/Undertaker/Unique] *Undertaker Sits Up!*. Reverse any maneuver and end your opponent's turn. If played from your hand, take the top 4 cards from your Arsenal and put them in your Ringside pile. Opponent must discard 1 card; next turn, all your maneuvers are +2D, and all opponent's reversals are +25F.

[10F/0D,Reversal,ReversalSpecial/Kane/Unique] *Kane's Return!*. Reverse any maneuver and end your opponent's turn. If played from your hand, take the top 4 cards from your Arsenal and put them in your Ringside pile; next turn, all your maneuvers are +2D, and all opponents reversals are +15F.

En ambos casos quien juega el reversal se hace daño colateral a sí mismo. Luego, en su turno, todas sus maniobras obtienen un bonus de daño y los reversals a esas maniobras requieren más **fortitude**.

Cartas que revierten strike, grapple o submission. Las siguientes cartas revierten cualquier maniobra que sea **strike**, **grapple** o **submission**. Además tienen efectos interesantes:

[0F/0D,Reversal,ReversalSpecial/StoneCold/Unique] *Double Digits.* Reverse any Strike, Grapple or Submission maneuver. End your opponent's turn. If played from your hand, opponent must discard 2 cards, then take the top 2 cards from his Arsenal and put them into his Ringside pile.

[5F/0D,Reversal,ReversalSpecial/Mankind/Unique] *Have a Nice Day!*. Reverse any Strike, Grapple or Submission maneuver. End your opponent's turn. If played from your hand, opponent discards all cards in his hand.

[2F/0D,Reversal,ReversalSpecial/Jericho/Unique] *Don't You Never... EVER!*. Reverse any Strike, Grapple or Submission maneuver. End your opponent's turn. If played from your hand, opponent must discard 2 cards and all your maneuvers next turn are +2D.

[4F/0D,Reversal,ReversalSpecial/TheRock/Unique] *Take That Move, Shine It Up Real Nice, Turn That Sumb*tch Sideways, and Stick It Straight Up Your Roody Poo Candy A %\$!*. Reverse any Strike, Grapple or Submission maneuver. End your opponent's turn. If played from your hand, shuffle up to 5 cards from your Ringside pile into your Arsenal.

Todos los efectos de estas cartas son combinaciones de efectos que fueron implementados en la E3. La única excepción es “**Have a Nice Day!**” que obliga al oponente a descartar su mano completa – es decir, dejar todas las cartas de su mano en su **ringside**. Para anunciar que el jugador descartó su mano hay que llamar al siguiente método de la vista:

- **SayThatPlayerDiscardsHisHand(...)**: Se anuncia que el jugador descartó su mano.

Hellfire & Brimstone. Esta acción incluye tres efectos. Primero, quien juega la carta descarta su mano. Luego, el oponente descarta su mano. Finalmente, el oponente pasa las primeras 5 cartas del tope de su **arsenal** a su **ringside**. La descripción de la carta es la siguiente:

[6F/OD,Action,Kane/Unique] *Hellfire & Brimstone*. All players discard all cards from their hands. Your opponent places the top 5 cards of his Arsenal into his Ringside pile.

Para implementar esta carta necesitas los siguientes métodos de la vista (que ya has usado anteriormente):

- `SayThatPlayerDiscardsHisHand(...)`: Anuncia que un jugador descartó su mano.
- `SayThatSuperstarWillTakeSomeDamage(...)`: Indica que un jugador recibirá daño.
- `ShowCardOverturnByTakingDamage(...)`: Muestra la carta que pasa del **arsenal** al **ringside**.

The People's Eyebrow. Esta acción tiene dos efectos. Primero permite al jugador sacar dos cartas de su **ringside** y ponerlas en su mano. Esta lógica ya la deberías haber implementado para cartas como “Roll Out of the Ring” o “Mr. Socko”. Luego, el jugador pasa dos cartas de su **ringside** al fondo de su **arsenal**. Esta lógica ya la deberías haber implementado para cartas como “Chicken Wing” o “Recovery”. Como siempre, no revolvemos el mazo.

[7F/OD,Action,TheRock/Unique] *The People's Eyebrow*. Take any 2 cards from your Ringside pile and put them into your hand. Then take any 2 cards from your Ringside pile and shuffle them back into your Arsenal.

Smackdown Hotel. Esta acción tiene tres efectos. Primero se roba una carta. Luego se mira la mano del oponente. Finalmente la siguiente carta jugada en el turno, si es una maniobra, recibe un bonus de +6D.

[0F/OD,Action,TheRock/Unique] *Smackdown Hotel*. Draw 1 card. Look at your opponent's hand. Your next maneuver this turn is +6D.

De estos tres efectos el único que no has programado es mirar la mano del oponente. Para implementar ese efecto hay que hacer los siguientes llamados a la vista:

- `SayThatPlayerLooksAtHisOpponentsHand(...)`: Anuncia que el jugador verá la mano del oponente.
- `ShowCards(...)`: Luego usa la vista estándar para mostrar las cartas del oponente.

Diversion. Esta acción hace que la siguiente carta jugada este turno, si es una maniobra, no puede ser revertida. Es decir, no se puede revertir ni desde la mano ni desde el **arsenal** del oponente.

[17F/OD,Action] *Diversion*. Your next maneuver may not be reversed.

Stagger. Esta acción también hace irreversible la siguiente carta jugada este turno pero solo si esa carta es una maniobra cuyo daño neto (luego de aplicado los bonus) es 7D o menor.

[3F/OD,Action] *Stagger*. Play after a successfully played maneuver. If your next card played this turn is a maneuver of 7D or less your opponent can not reverse it.

Ayatollah of Rock 'n' Roll-a. Esta acción tiene dos efectos. El primer efecto es mirar la mano del oponente (que ya fue programado para “Smackdown Hotel”). Luego hace que todas las cartas jugadas por el resto del turno no puedan ser revertidas desde el **arsenal** del oponente. Sin embargo, el oponente sí podría revertirlas desde su mano. El efecto de la carta desaparece al terminar el turno.

[12F/OD,Action,Jericho/Unique] *Ayatollah of Rock 'n' Roll-a*. Look at your opponent's hand. For the rest of this turn, your opponent's reversals revealed from his Arsenal while applying damage may not reverse your maneuvers.

Rúbrica

Esta entrega tiene puntaje por funcionalidad y por limpieza de código. El puntaje por funcionalidad es en base a descuentos. Es decir, se parte con 6 puntos y se descuenta en base al porcentaje de tests que no pasen de cada batería de tests. Los descuentos son:

- [**-1.0 puntos**] Porcentaje de test cases **no** pasados en `TestInvalidDecks`.
- [**-1.0 puntos**] Porcentaje de test cases **no** pasados en `TestNoEffectDecks`.
- [**-1.0 puntos**] Porcentaje de test cases **no** pasados en `TestSuperstarAbilities`.
- [**-1.0 puntos**] Porcentaje de test cases **no** pasados en `TestBasicHybridCards`.
- [**-1.0 puntos**] Porcentaje de test cases **no** pasados en `TestNoEffectReversals`.
- [**-1.0 puntos**] Porcentaje de test cases **no** pasados en `TestReversals`.
- [**-1.2 puntos**] Porcentaje de test cases **no** pasados en `TestEffectsPart1`.
- [**-1.2 puntos**] Porcentaje de test cases **no** pasados en `TestEffectsPart2`.
- [**-1.8 puntos**] Porcentaje de test cases **no** pasados en `TestComplexEffects`.

El puntaje por limpieza de código es asignado de la siguiente manera:

- [**0.6 puntos**] Sigue los principios del cap. 2 de *clean code*.
- [**1.4 puntos**] Sigue los principios del cap. 3 de *clean code*.
- [**0.4 puntos**] Sigue los principios del cap. 4 de *clean code*.
- [**0.4 puntos**] Sigue los principios del cap. 5 de *clean code*.
- [**0.6 puntos**] Sigue los principios del cap. 6 de *clean code*.
- [**0.4 puntos**] Sigue los principios del cap. 7 de *clean code*.
- [**0.4 puntos**] Sigue los principios del cap. 8 de *clean code*.
- [**1.8 puntos**] Sigue los principios del cap. 10 de *clean code*.

Finalmente, tu nota final será igual al promedio geométrico entre el puntaje por funcionalidad y el puntaje por limpieza de código (más el punto base), donde el promedio geométrico entre x e y es igual a \sqrt{xy} .

Por ejemplo, si tienes 3 puntos por funcionalidad y 5 puntos por limpieza de código entonces tu nota será $\sqrt{3 \cdot 5} + 1 = 4,9$. Pero si tienes 6 puntos en funcionalidad y solo 1 punto en limpieza de código entonces tu nota será $\sqrt{6 \cdot 1} + 1 = 3,5$.