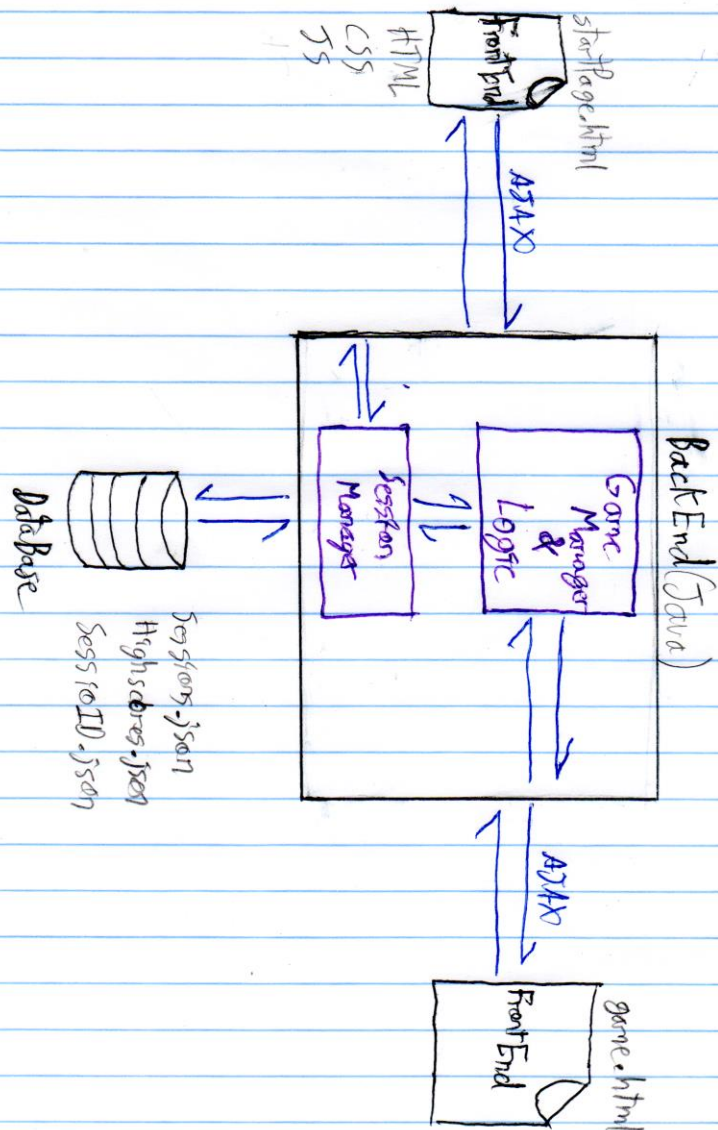


José Ariel Izaguirre Mejía 20171034157
Fernando Carlos Cortés Flores 201710308009
Luis Gerardo Gutiérrez P. 20161005902

Ortiz
Fernández
JMA



José Ariel Izaguirre Mejía 20171034157
Fernando Carlos Cortés 20171030809
Luis Gerardo Gutiérrez P. 20161005902

Ariel
Fernando
Luis

Breve Análisis del Proyecto

El programa dependerá de una página de bienvenida al usuario. En esta página se presentarán las opciones para crear un nuevo juego, entrar a uno existente y mostrar los highscores. Al llamar o seleccionar la creación de un juego nuevo, se enviará una solicitud, por medio de AJAX, para que el servidor (Backend) cree una nueva sesión. Al tener el juego listo, se redireccionará al usuario a la sesión de juego. Al entrar a una sesión existente, se buscará en un diccionario y de ser encontrada poder ir a la página del juego.

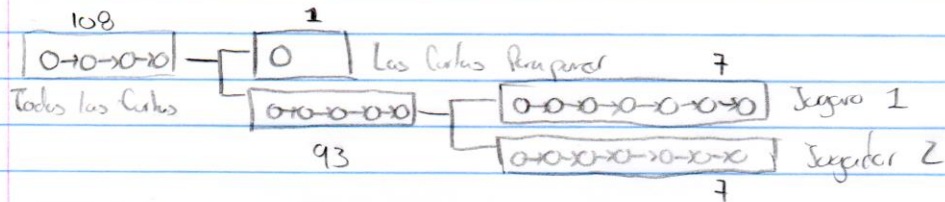
Sesión Manager

Session Manager es una clase que administrará distintas sesiones de juego y guardará los cambios por si los usuarios desean reanudar la partida tiempo después. Asimismo, esta clase en capsula múltiples métodos para escribir o leer distintos tipos de datos. Un tipo de dato sería una colección de sesiones en un diccionario JSON. Otro sería la búsqueda de esa sesión (cada sesión es su propio JSON para así evitar archivos gigantes en tamaño). Otro método mantendría un record de las puntuaciones más altas para poder mostrarlas en la página principal. Ya que esta clase maneja los cambios de memoria, cualquier acción de algún jugador será efectuada en la memoria para poder realizar el cambio en el Front End.

José Ariel Izaguirre Mejía 20171074157
 Fernando Luis Cárta Flores 20171030809
 Luis Gerardo Gutierrez 20161005902

Original
 Fernando L. Cárta
[Signature]

GAME MANAGER & LOGIC



- 1) Generar todos las cartas de una forma dinamica utilizando colores. En una lista General
- 2) Generar un numero aleatorio para sacar una carta de la lista general
- 3) De una forma aleatoria tomar una carta (con la condición que no sea una especial) con la que inicia el juego
- 4) De la lista general ir tomando aleatoriamente una carta a la vez para agregarlos en la lista para tomar cartas se va hacer con las 107 cartas faltantes
- 5) De la lista para tomar cartas; tomaremos 7 cartas aleatorias para el jugador 1 y 7 cartas aleatorias para el jugador 2
- 6) Crear las condiciones para jugar
 - a) Si tienen el mismo simbolo (numero) = movimiento valido
 - b) Si tienen el mismo color = movimiento valido
 - c) Las cartas color negro (especiales) = se colocan siempre
- 7) Crear el funcionamiento de las cartas especiales
- 8) Administrar de los turnos

Carta
Su Simbolo =
Su Color =

