



Laboratorio 08 - 18/10/2019

Linq, I/O, Serialización e Interfaces

Introducción

En este laboratorio deberá implementar linq, serialización para guardar el estado del juego e interfaces.

Serialización

Implemente serialización para no perder el estado del juego en caso de cerrar la consola. En específico debe grabar el estado cuando:

- Termina el turno 0.
- En los turnos de combate, cada vez que un jugador decida pasar.

A la vez, debe agregar un menú al inicio del juego que permita a los jugadores elegir si cargar la partida anterior (si es que existen datos guardados) o partir un nuevo juego. En caso de que no existan datos guardados debe iniciar el juego normalmente.

Puede modificar, agregar métodos o variables si encuentra que facilitan el proceso. Eso sí, lo descrito anteriormente es lo mínimo requerido.

linq, I/O e interfaces

Deberá permitir que los jugadores puedan ver las características del mazo y de las cartas, para esto:

1. Cree una interfaz llamada ICharacteristics que tenga un método llamado GetCharacteristics() y que retorne una lista de strings.
2. Implemente la interfaz a la clase Deck y a las clases de cartas.
 - En la clase Deck la interfaz debe mostrar el total de cartas, total de cartas melee, total de cartas range, total de cartas longRange, total de cartas buff, total de cartas weather, total de puntos de ataque de cartas melee, total de puntos de ataque de cartas range, total de puntos de ataque de cartas longrange y total de puntos de ataque del mazo. **Todos los totales deben ser obtenidos por medio de linq (sino no tendrá puntaje), excepto el total de puntos de ataque del mazo que es una suma del ataque de melee, range y longRange.**
 - En las clases de cartas debe mostrar sus atributos tales como nombre, tipo, etc.



3. Al momento de elegir los mazos para jugar, debe mostrar las características de cada uno.
4. Al momento de elegir las cartas de capitán debe mostrar las características de cada una.
5. El jugador debe tener la opción de poder ver cualquier carta de su mano, ya sea en el menú para cambiar cartas (turno 0) o mientras está en combate.



Entrega

Forma de entrega

Debes crear tu aplicación dentro del repositorio previamente clonado de Github Classroom en <https://classroom.github.com/a/Yr8xFtvf>.

Al usar los computadores de la universidad debes limpiar las credenciales de git antes de nada. Para esto desde una terminal de git ejecuta los siguientes comandos:

```
$ git config --global user.name "tu nombre"
$ git config --global user.email "tu mail @miuandes.cl"
```

El proceso para entregar es el mismo que explicamos en el video disponible en SAF, esto es: debes realizar un commit, que es una foto al estado actual de tu proyecto y luego subirlo a github, con los siguientes comandos desde una consola:

```
$ git add .
$ git commit -m"tu mensaje"
$ git push origin master
```