



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE  
ESCUELA DE INGENIERÍA  
DEPARTAMENTO DE CIENCIA DE LA COMPUTACIÓN  
IIC2113 DISEÑO DETALLADO DE SOFTWARE

## Tarea 1: Raw Deal Card Game (tests de usuario)

Rodrigo Toro Icarte

### ¿Cómo se evalúa mi tarea?

Simple. Existe un set de mazos de prueba y un Excel asociado. Al iniciar un juego NO debes revolver los mazos. Así nosotros sabremos qué cartas debe tener cada jugador a medida que avanza el juego (siempre y cuando tu programa funcione correctamente).

Recuerda que al leer los mazos la última carta corresponde al tope del arsenal. Por ejemplo, dado este mazo:

```
2 HHH (Superstar Card)
3 1 Hmmm
4 1 Hmmm
5 1 Hmmm
6 1 Whaddya Got?
7 1 Whaddya Got?
8 1 Whaddya Got?
9 1 Recovery
10 1 Recovery
11 1 Recovery
12 1 Hurricanrana
13 1 Chair Shot
14 1 Back Breaker
15 1 Step Over Toe Hold
16 1 Body Slam
17 1 Bow & Arrow
18 1 Big Boot
19 1 Inverse Atomic Drop
20 1 Atomic Facebuster
21 1 Gut Buster
22 1 Sit Out Powerbomb
23 1 Russian Leg Sweep
24 1 Roundhouse Punch
25 1 Chin Lock
26 1 Hip Toss
27 1 Punch
28 1 Wrist Lock
29 1 Hurricanrana
30 1 Chair Shot
31 1 Back Breaker
32 1 Step Over Toe Hold
33 1 Body Slam
34 1 Bow & Arrow
35 1 Big Boot
36 1 Inverse Atomic Drop
37 1 Atomic Facebuster
38 1 Gut Buster
39 1 Sit Out Powerbomb
40 1 Russian Leg Sweep
41 1 Roundhouse Punch
42 1 Chin Lock
43 1 Hip Toss
```

```

44 1 Punch
45 1 Wrist Lock
46 1 Hurricanrana
47 1 Chair Shot
48 1 Back Breaker
49 1 Step Over Toe Hold
50 1 Body Slam
51 1 Bow & Arrow
52 1 Big Boot
53 1 Inverse Atomic Drop
54 1 Atomic Facebuster
55 1 Gut Buster
56 1 Sit Out Powerbomb
57 1 Russian Leg Sweep
58 1 Roundhouse Punch
59 1 Chin Lock
60 1 Hip Toss
61 1 Punch
62 1 Wrist Lock

```

La mano inicial de HHH debería ser la siguiente:

```

2 Inverse Atomic Drop
3 Atomic Facebuster
4 Gut Buster
5 Sit Out Powerbomb
6 Russian Leg Sweep
7 Roundhouse Punch
8 Chin Lock
9 Hip Toss
10 Punch
11 Wrist Lock

```

El Excel te dirá paso a paso lo que debes ir ejecutando y chequeando que se cumpla en tu programa. Por cada instrucción que logres ejecutar correctamente recibes un punto. Es de esperar que si una instrucción no se logra ejecutar el resto del test también falle. Acá te dejo un ejemplo:

Turno	Instrucción	Resultado esperado
NUEVO JUEGO	Elegir mazo <b>09.txt</b>	Se carga el mazo de KANE
	Elegir mazo <b>10.txt</b>	Se carga el mazo del HHH
HHH		Parte jugando HHH
	Robar una carta	<b>En este minuto:</b> HHH tiene 11 cartas en su mano y 49 cartas en su arsenal. KANE tiene 7 cartas en su mano y 53 cartas en su arsenal.
	Super habilidad	No se debe dar la posibilidad de usar la super habilidad porque HHH no tiene super habilidad
	Ver cartas jugables	Las cartas jugables son 5: Punch (x3) y Kick (x2)
	Jugar Punch	KANE no puede revertir la maniobra y recibe 3 de daño
	Terminar turno	
KANE		Parte el turno de KANE
	Super habilidad	Antes de sacar, KANE usa su super habilidad y HHH se hace uno de daño
	Robar una carta	<b>En este minuto:</b> HHH tiene 10 cartas en su mano y 48 cartas en su arsenal. KANE tiene 8 cartas en su mano y 49 cartas en su arsenal.
	Super habilidad	No se debe dar la posibilidad de usar la super habilidad porque la habilidad de KANE ya fue ejecutada
	Ver cartas jugables	Las cartas jugables son 4: Punch (x3) y Kick (x1)
	Jugar Punch	HHH no puede revertir la maniobra y recibe 3 de daño
	Terminar turno	
HHH		Parte el turno de HHH
	Robar una carta	<b>En este minuto:</b> HHH tiene 11 cartas en su mano y 44 cartas en su arsenal. KANE tiene 7 cartas en su mano y 49 cartas en su arsenal.
	Super habilidad	No se debe dar la posibilidad de usar la super habilidad porque HHH no tiene super habilidad
	Terminar turno	
KANE		Parte el turno de KANE
	Super habilidad	Antes de sacar, KANE usa su super habilidad y HHH se hace uno de daño
	Robar una carta	<b>En este minuto:</b> HHH tiene 11 cartas en su mano y 43 cartas en su arsenal. KANE tiene 8 cartas en su mano y 48 cartas en su arsenal.
	Super habilidad	No se debe dar la posibilidad de usar la super habilidad porque la habilidad de KANE ya fue ejecutada

Nota que el test te dice todo lo que hacer. Te indica qué mazos cargar, que acciones se deberían poder ejecutar y cuál es el resultado esperado. Si el resultado esperado se cumple, entonces ganas puntos.