**Santiago lopez**  
Dominio galaxia

17/10/2023

# OBJETIVO DEL MODELO

Este documento tiene como objetivo detallar las partes que conformaran en última instancia al juego Galaxia.

# conceptos principales

* Jugador: Representa al usuario e identificara en partidas.
* Carta: Corresponde a una carta jugable todas deberán tener un id, un tipo, un nombre, una categoría, una descripción, una imagen y según el tipo deberá tener vida o ataque.
* Mazo: Representa una colección de cartas definida por el usuario. Cada mazo tendrá un id, nombre, una imagen trasera y un array de cartas.
* Mano: Colección de cartas en partida es un array de cartas.

# conceptos secundarios

* Carta activa A1, A2, A3, A4, A5, A6: Son los espacios para jugar cartas del jugador. A1, A2 y A3 solo pueden ser naves. A4, A5 y A6 solo pueden ser disparos.
* Carta activa E1, E2, E3, E4, E5, E6: Son los espacios para mostrar las cartas jugadas por el enemigo. E1, E2 y E3 solo pueden ser naves. E4, E5 y E6 solo pueden ser disparos.