



Extensión Guayana
Facultad de Ingeniería
Escuela de Ingeniería Informática
Algoritmos y Programación III

J-UNO: Ayuda de usuario

Profesora:

Jannely Bello

Elaborado por:

José Cols.

Larisa Méndez.

Puerto Ordaz, Julio de 2012.

El juego

¿Qué es UNO?

Uno es un juego de cartas que fue desarrollado en los años 70 por Merle Robbins, el propietario de una barbería en Estados Unidos. Años más tarde y unas cuantas barajas vendidas, los derechos fueron comprados por International Games y actualmente es Mattel el encargado de producir y distribuir el juego.

El juego cuenta con un mazo, de características distintas a los naipes españoles o ingleses, el cual contiene 2 tipos de cartas: normales y especiales o comodines. Detallaremos esto más adelante.

Número de Jugadores

A pesar de que se han creado distintas modalidades de juego, incluyendo una que permite jugar solitario, el clásico debe contar de 2 hasta 10 participantes.

Objetivo del Juego

El objetivo de Uno es deshacerse de todas las cartas que se “roban” inicialmente, diciendo la palabra UNO cuando queda la última carta en la mano. Para llevar a cabo esta acción se debe presionar el botón “UNO” antes de jugar la penúltima carta, de forma que cuando esta se juegue y quede una carta en la mano el programa cante UNO.

Mazo o Baraja de UNO

El mazo o baraja de UNO es el elemento esencial y principal del juego. Está compuesto de 108 cartas. La baraja trae 2 tipos de cartas: Las normales y las especiales o comodines.

Cartas Normales

Este tipo de cartas se dividen en 4 colores: Azul, Rojo, Verde y Amarillo y a su vez cada color trae cartas numéricas del 0 al 9 (dos de cada una).

Cartas Especiales o Comodines

Son una serie de cartas, que como su nombre lo indican, presentan características especiales que permiten alterar el flujo normal del juego mediante ciertas acciones. Estas cartas se dividen en varias:

1. Invierte Sentido: Tal como se entiende en su nombre, al jugar una de estas cartas, se invierte el sentido normal del juego. Por ejemplo, si originalmente se jugaba en el sentido del reloj, al jugar la carta se juega contra el sentido del reloj, hasta que se lance una de estas cartas nuevamente y se vuelve al sentido normal.
2. Prohibir Turno: Al jugar una de estas cartas, el jugador que viene a continuación pierde su turno y sigue el que viene a continuación.
3. +2 o Roba 2 cartas: Al jugar una de estas cartas, la persona que viene a continuación debe robar 2 cartas del mazo o baraja.
4. Cambio de color: Al jugar esta carta, se podrá cambiar el color de juego por uno que seleccione quien la lanzó.
5. +4 o Roba 4 cartas y cambia de color: Esta es la carta suprema del juego. Combina varias propiedades de las cartas anteriores. Al lanzarla, el jugador siguiente debe robar 4 cartas. Adicionalmente quien la lanza puede seleccionar el color con el que se jugará desde ahí. Esta carta posee 2 reglas especiales:
 - No puede ser jugada si quien la lanza tiene en su mano otra carta válida a jugar.
 - Quien sigue a continuación no puede lanzar otro +4 para salvarse. Debe robar.

Reglas del Juego

1. Un jugador puede botar o no una carta en su turno, sin embargo si no descarta ninguna carta deberá robar una del mazo (pila robar).
2. Si un jugador no tiene una carta del mismo color, puede botar una de otro color que tenga el mismo número de la última carta jugada (Si hay un 4 amarillo en la pila de descarte, se puede lanzar un 4 rojo).

3. Si un jugador no tiene carta del mismo color, o una de otro color con el mismo número, o alguna carta especial que sirva, debe robar del mazo una carta. Si la carta robada es una carta válida a jugar puede decidir si jugarla o no, concluyendo su turno. Si la carta robada no es una carta válida a jugar, deberá pasar su turno.
4. Las cartas de Invierte Sentido pueden ser lanzadas en cualquier momento del juego, siempre que exista una carta del mismo color, o bien otro Invierte Sentido, ya sea del mismo u otro color.
5. Las cartas de Prohibir Turno pueden ser lanzadas en cualquier momento del juego, siempre que exista una carta del mismo color, o bien otro Prohibir Turno, ya sea del mismo u otro color.
6. Las cartas de +2 pueden ser lanzadas en cualquier momento del juego, siempre que exista una carta del mismo color, o bien otro +2, ya sea del mismo u otro color.
7. Las cartas de +2 no son acumulables, sin embargo, no excluyen el turno de quien la recibe.
8. Las cartas de Cambio de color pueden ser jugadas en cualquier momento del juego, independiente del color que se esté jugando, e inclusive si hay otro Cambio de color en la pila.
9. Las cartas de +4 pueden jugarse en cualquier momento, siempre y cuando el poseedor de la carta no tenga ninguna otra carta válida por jugar.

¿Cómo Jugar?

El repartidor (controlado automáticamente) dará 7 cartas a cada jugador y pondrá el mazo al centro, volteando la carta que esté más arriba, la que dará la pauta del color que se jugará.

El primero en jugar será quien esté a la derecha del repartidor (sentido anti horario). En caso de que salga alguna carta especial, este jugador sufrirá los efectos, excepto si es un Invierte Sentido, con lo cual el mismo repartidor comenzará jugando.

Se irán dando vueltas y cada jugador se irá deshaciendo de las cartas que tenga en la mano, en el orden que prefiera, respetando las reglas indicadas anteriormente.

En el momento en que un jugador tenga 1 carta en la mano deberá decir UNO para avisar al resto de los jugadores. Si logra botar esa carta, será declarado ganador del juego en caso de una partida rápida. Si es una partida acumulativa el jugador será el ganador de la ronda y se proseguirá de la siguiente manera:

Los perdedores, deberán contar el puntaje acumulado de las cartas que tienen en su poder al momento del término del juego, en base a los siguientes valores:

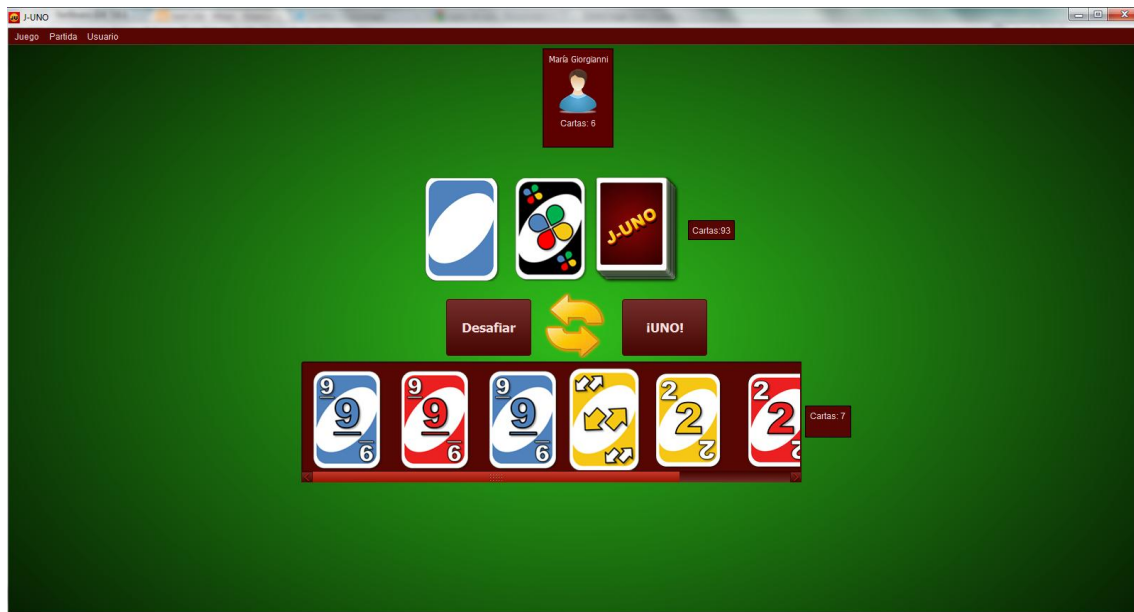
- Cartas normales: Valor equivalente al número de la carta.
- Cartas +2: 20 puntos cada una.
- Cartas Invierte Sentido: 20 puntos cada una.
- Cartas Prohibir Turno: 20 puntos cada una.
- Cartas Cambio de Color: 50 puntos.
- Cartas +4: 50 puntos.
- Los puntajes acumulados de cada jugador se asignan al ganador de la ronda. El primero que llegue a 500 puntos, gana el juego.

Adaptaciones al programa

Para desafiar o para cantar UNO sólo se deben pulsar los botones correspondientes de la ventana. Se puede hacer un desafío en cualquier momento, sin embargo si se realiza un desafío y el jugador anterior no jugó un +4 la jugada es una jugada válida. De forma similar al desafío, se puede cantar UNO en cualquier momento, pero tomará efecto únicamente cuando el jugador presione el botón antes de jugar la penúltima carta en su mano.

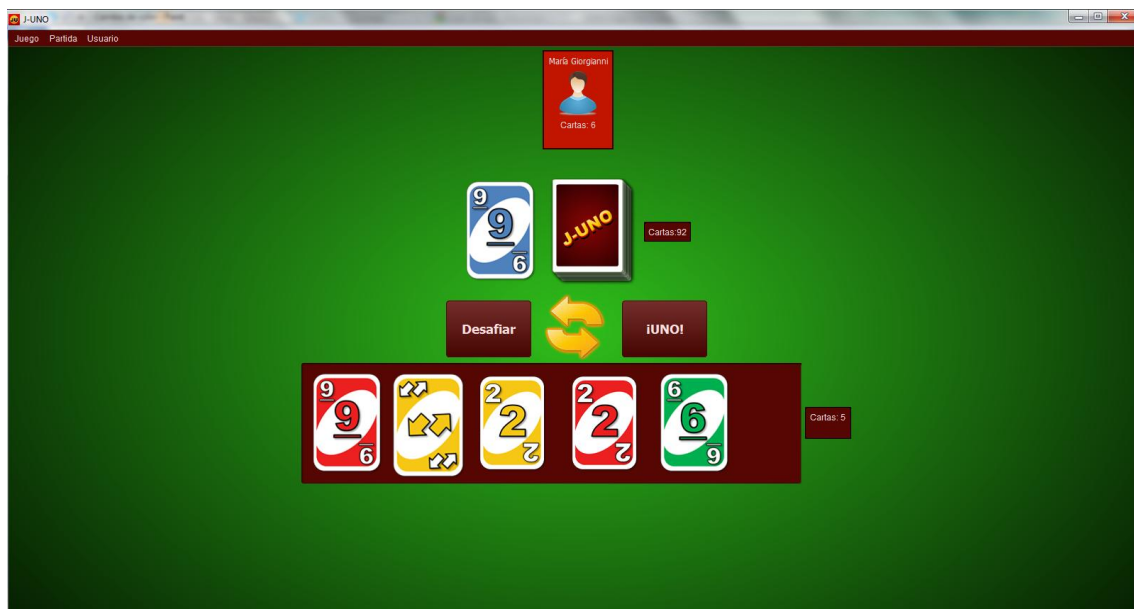
Cambio de color

Cuando un jugador cambie el color, aparecerá una carta auxiliar a la izquierda del descarte indicando el nuevo color de la partida.



Indicador de turno

En el caso de los jugadores computarizados, el panel con los datos del jugador brillará de color anaranjado para indicar que actualmente está jugando. En el caso del usuario, cuando no brille ningún panel es señal de que es su turno.



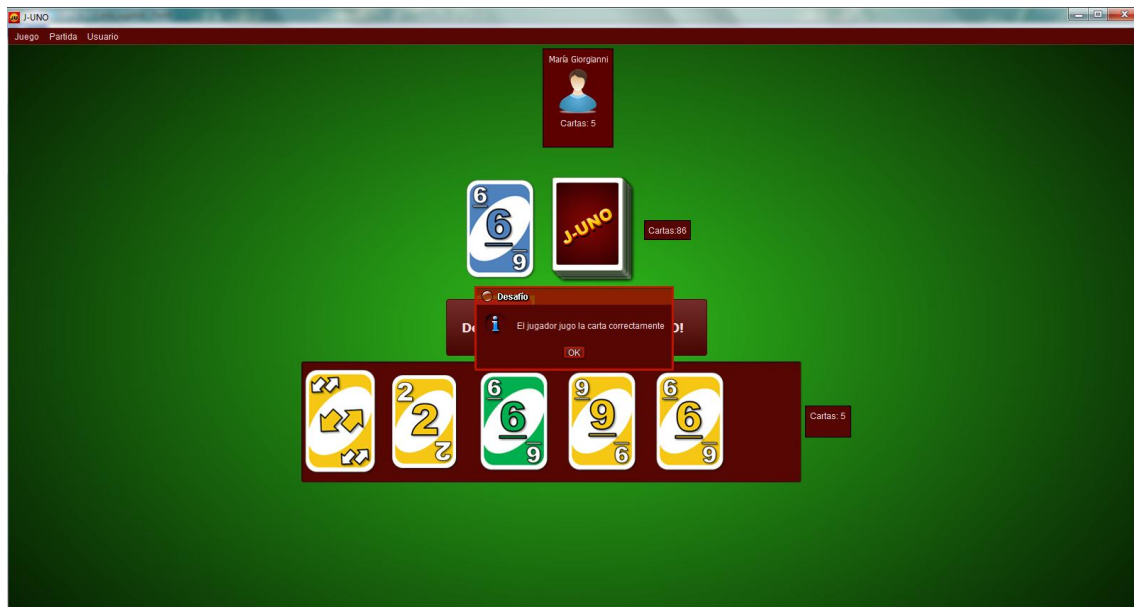
Cambio de sentido

Entre los botones de desafiar y cantar UNO, se encuentra un indicador de sentido (horario o anti horario). Al jugar una carta cambia sentido, la imagen del indicador se actualizará en el sentido contrario.



Desafío

Resultado del desafío según las condiciones anteriormente mencionadas.



Seleccionar un color

Cuando se juegue la carta comodín o el +4, aparecerá una ventana con los cuatro colores posibles de las cartas, para elegir uno sólo hay que presionar el recuadro correspondiente.



Carta robada válida a jugar

Cuando se robe una carta y esta se puede jugar, aparecerá una ventana preguntando al usuario si desea jugar esta carta, si la respuesta es afirmativa la carta es jugada directamente, en el caso contrario la carta se agrega a la mano del jugador y se concluye el turno.

