

# UNO

Juan Acevedo  
Santiago Velásquez  
Gabriel Delgado  
Juan Ovalle  
Jonathan Velosa



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA  
SEDE BOGOTÁ



## Problema a resolver

El problema que se quiere resolver es como crear un juego estilo UNO utilizando las implementaciones de diferentes estructuras de datos secuenciales. El objetivo es brindar al usuario un entendimiento de las estructuras de datos mediante una experiencia interactiva y fácil de comprender.





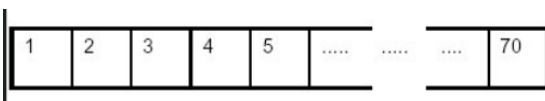
## Requerimientos funcionales



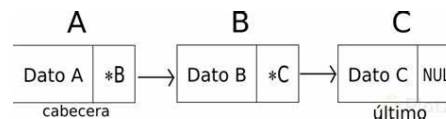
- Se debe considerar el tipo de carta que hay en la parte superior de la cola de descarte para determinar si el jugador puede poner su carta.
- Si el jugador puede poner su carta, esta se debe eliminar de la baraja del jugador o la máquina.
- Dependiendo de la carta que se pone, cambia el estado actual de la cola.
- La carta que se elige debe quedar encolada

## Uso de estructuras de datos en la solución del problema a resolver

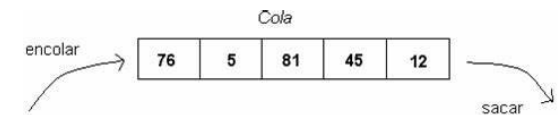
**Baraja Principal,**  
para la baraja  
principal  
implementamos  
Arreglos.



**Mazo del jugador,**  
para el mazo del  
jugador  
implementamos  
Listas enlazadas.



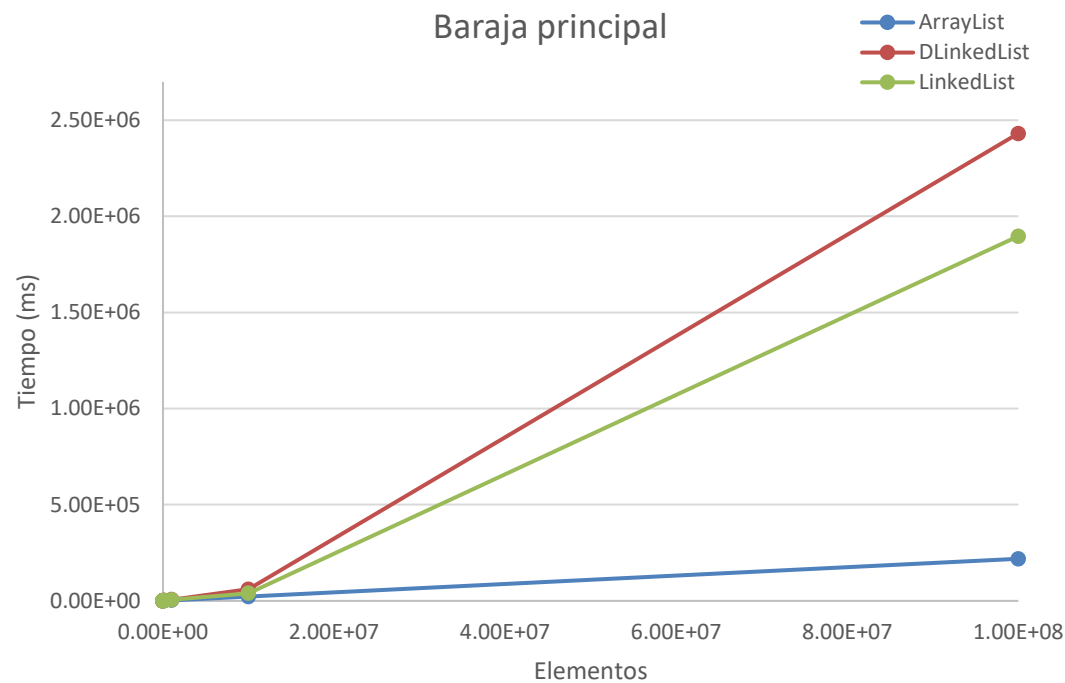
**Baraja de descarte,**  
para la baraja de  
descarte  
implementamos  
Colas.





# Pruebas y análisis comparativo del uso de las estructuras de datos

Baraja Principal,



# Pruebas y análisis comparativo del uso de las estructuras de datos

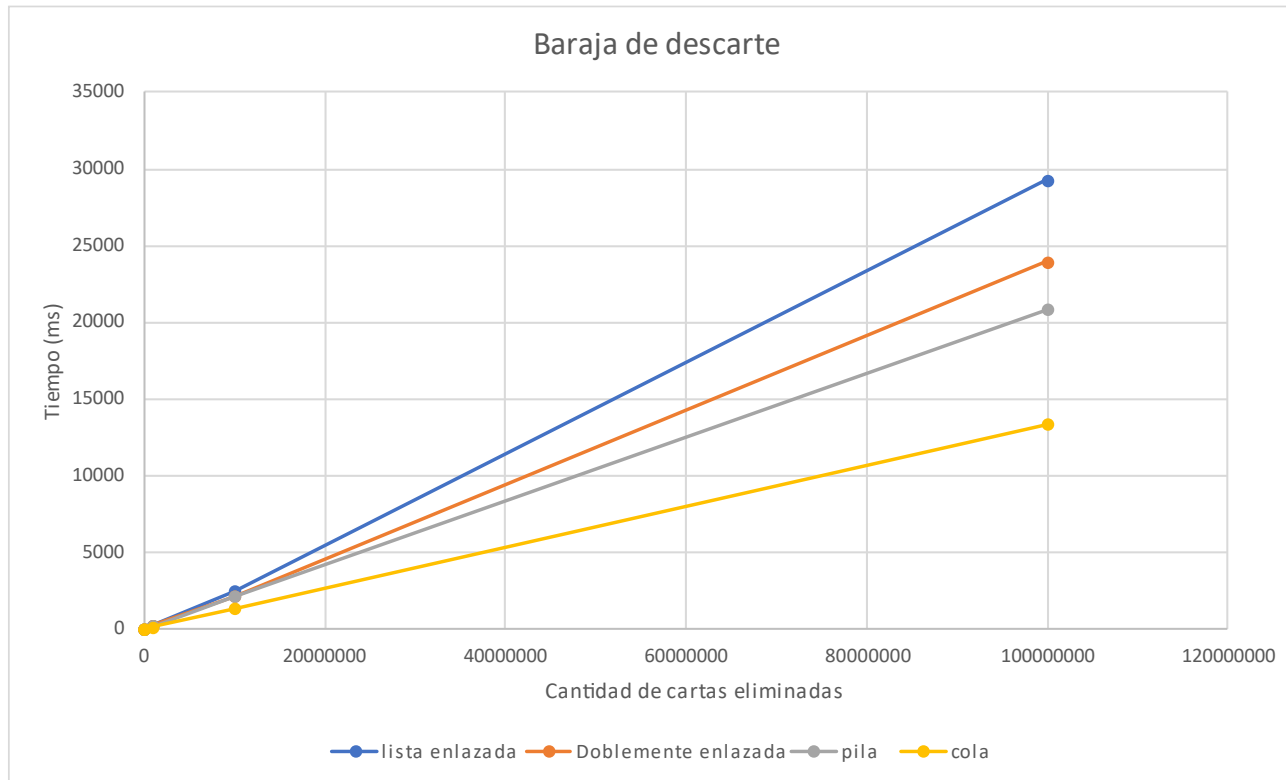
Mazo del jugador,

PlayerDeck



# Pruebas y análisis comparativo del uso de las estructuras de datos

Baraja de descarte,



## Pruebas y análisis comparativo del uso de las estructuras de datos

Carta seleccionable,

