Juego de Dominó

//insertar foto de la consola.

Proponemos una implementación de una serie de clases e interfaces, para hacer posible un juego de dominó flexible y que permita ser cambiado con facilidad.

Para esto tenemos las siguientes interfaces:

1. IPlayer:

 public interface IBoard{

    List<Token> board {get;set;}

    void AddTokenToBoard(Token Token, int side);

    string ToString();

  }

  public interface IPlayer {

    public List<Token> hand {get; set;}

    public int Id{get; set;}

    public Token BestPlay(Game game);

  }

  public interface IRules

{

    bool SwitchDirection{get; set;}

    int MaxDouble{get; set;}

    int Players{get; set;}

    int TokensForEach{get; set;}

}

  public interface IJudge

  {

    bool ValidPlay(Board board, Token token);

    bool EndGame(Game game);

    bool ValidSettings(int TokensForEach, int MaxDoble, int players);

    List<Player> Winner(Game game);

  }