Trabajo Practico Final

Puntos: 15

Integrantes: hasta 4

fecha de entrega : 21/12/2019 23:55

Guerra de Cartas

El juego consiste en que cada jugador recibe 6 cartas de un maso de 52 barajas (barajas francesas), se tienen 2 jugadores el jugador 1 es el usuario y el jugador 2 la maquina.

El usuario antes de iniciar la guerra debe organizar sus cartas de acuerdo al criterio que le parezca conveniente. Una vez iniciada la guerra las cartas compiten entre si.

Reglas

Las cartas se matan entre si en el orden numérico representativo siendo el 1 (as) la mas baja denominación y el 13,el rey (k) ,la mas alta. El as mata al rey todos las demás matan al as.

Se realizan 4 partidas donde cada jugador recibe 6 cartas y la quinta partida cada jugador recibe 2. Al final se verifican las puntuaciones y se dice quien ganó.

Puntuaciones:

Batallas normales: 1 punto, se matan las cartas por valor numérico.

Combate el escudero valiente: 3 puntos as mató a rey.

Los 3 mosqueteros y D'Artagnan: 8 puntos, el jugador posee 4 cartas de la misma denominación en caso de que el otro jugador tenga lo mismo se verifican cuales cartas son mayores siendo el cuarteto mayor 4 ases, le siguen 4 k, 4 q, 4j luego las demas denominaciones. No se evalúan batallas individuales si uno de los jugadores tiene las 4 cartas iguales y el otro no gana el que las posea automáticamente.

Batalla de héroes: 2 puntos. Las cartas tienen la misma denominación, ganan las cartas de color rojo en los turnos pares y las negras en las impares, las partidas se cuentan desde 1. En caso de ser del mismo color se anula la partida

El trabajo debe guardar en un log el resumen del partido, resumiendo por cada tipo de batalla y si el usuario desea jugar nuevamente a terminar la partida debe mantenerse el puntaje. Una vez que el usuario desea salir debe salir el resumen de los resultados de cantidad de partidas y por cuantos puntos ganó.

Puntos extra:

Solo se puede acceder a esta sección si cumple lo anterior(no necesariamente funcionando de manera correcta)

Agregar una lógica al ordenamiento de cartas de la máquina indicar en el codigo donde se encuentra,debe poseer al menos dos pasos de complejidad. 5pts

Agregar colores al juego donde las cartas posean sus respectivos palos y colores. 5pts