



Una de les funcions principals més importants al clash royale, son els premis. Els premis a clash royale, consisteixen en obrir cofres que et donen sempre, monedes i 2 cartes diferents amb punts que pots afegir al teu mazo (depèn del cofre més). D'aquesta manera aconseguixes noves cartes, afegint-les al teu joc de cartes disponible, i si ja la tenies, acumules punts perquè puguis pujar-la de nivell quan puguis..

El programa que programarem simularà aquesta part de joc. Ens mostrarà el següent menú:

1. Mostrar totes les cartes disponibles del joc
2. Obrir Cofre
3. Mostrar totes les teves cartes
4. Buscar Carta
5. Consulta saldo monedes
6. Pujar nivell carta
0. Sortir

Les cartes, es componen dels 4 atributs de la imatge

- El nom de la carta.
- La quantitat de elixir necessari per poder jugar la carta (encerclat amb vermell) aquest no canvia mai.
- El nivell que té la carta que tens al teu perfil (encerclat amb groc)
- Punts que tens d'aquella carta encerclat amb blau. és el número de la esquerra de /, la de la dreta no en farem cas.



El programa principalment anirà afegint cartes a les teves disponibles a mesura que vas obrint cofres i les podràs augmentar de nivell. Detallem tot seguit les funcionalitats de cada opció del menú:

- **Obrir Cofre.-** Simularà l'obertura que es veu [al video](#), i realitzarà sempre 3 accions diferents:
- La primera et donarà monedes (aleatori de 50 a 500). Cridar funció **donar_monedes** que retorni valor aleatori
 - Després 2 crides a una mateixa funció **obrir_carta**, que retornara un objecte carta, amb l'atribut **punts_carta** informat i el nom clar. la carta que retorna és un aleatori entre les disponibles i els punts també. *Per exemple, un gegant amb 7 punts. Els punts son aleatoris entre 1 i 20.*

Aquesta opció. actualitzarà el número de monedes que tindrem com a jugador amb les que t'ha donat, i per cadascuna de les cartes que et toqui als cofres, realitzarà el següent; **si no la tenies**, l'afegirà al teu joc, amb el número punts que hagi sortit, **en canvi si la tens**, sol actualitzarà els punts que t'han sortit del cofre. Per exemple a la imatge el cofre t'ha donat el pescador i un punt (x1), si no la tenies, pues s'afegirà al final de totes les teves cartes amb un punt, sino augmentarà en 1 el número de punts de la carta pescador que tinguessis



Opcional sol per la gent que va adelantada: Ficar un `thread.sleep(200)` per pausar les frases que et diuen les monedes i cadascuna de les cartes que et toquen

- **Mostrar totes les cartes disponibles del joc**, mostra totes les cartes que el joc et pot donar.
- **Opció Mostrar totes les teves cartes**, llistarà totes les cartes aconseguides, mostrant nom, nivell actual, número de punts que tens. I al final del llistat, també és mostrarà el número de monedes de les quals disposes.
- **Buscar Carta**, posaràs el nom de la carta i et mostrarà tota la informació de la carta, si no la tens ho té que avisar.



- **Consulta saldo monedes**, mostrara el saldo de monedes que tens actualment.
- **Pujar nivell carta**, aquesta opció demana la carta que vols pujar de nivell, i si la tens, i si és possible l'augmenta.

Perquè una carta pugi de nivell, s'ha de complir dos criteris; **Tens de disposar de 1000*(nivell al que pots pujar) monedes, i també tenir 10*(nivell al que pots pujar) punts**, si és així augmentarà de nivell i actualitzarà número de monedes i punts que et queden, ja que s'hauran gastat al pasar de nivell.

*Exemple: Si tens la mosquetera a nivell 2, amb 35 punts i 3100 monedes, pot pujar al nivell 3 perquè és necessari 3*1000 monedes i 3*10 punts. Després de augmentar de nivell, el número de punts quedaran a 5 (li has tret els 30 punts) i de monedes et quedaran 100. En canvi si tinguessis 35 punts i 2500 monedes, no podries per falta de monedes.*

Respon si vols pujar la mosquetera un nivell, la tens actualment al 7, quantes monedes necessaries? i quants punts acumulats necessites?

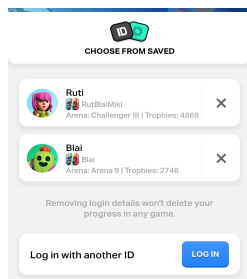
Opcional sol per la gent que va adelantada: El **pas de nivell**, com al joc, és podria simular amb una barra d'asteriscs que augmenta pausadament (thread.sleep) de 1 a 10 per exemple ***** i quant arriba a 10, diu "carta X puja a nivell Y".

Especificacions:

- Sol començar el programa s'ha de carregar un array de cartes disponibles amb els noms de les cartes del joc, i el elixir necessari per jugar-lo, amb 15 és suficient que pots treure de [la llista](#).
- Cadascuna de les cartes que et retornarà el cofre obert és important el nom per identificar-la i el número de punts. El número de líquid és treurà, en cas de que no la tinguis ja, al teu joc de cartes, del llistat que s'ha carregat al inici.

Un cop acabat, fetes totes opcions, modificar l'opció 6, perquè un cop passat de nivell, ordeni les teves cartes de mes nivell a menys, amb la bombolla "modificada".

Ampliació Programa



Modificarem el programa per afegir jugadors, els jugadors seran com a màxim 4, i tindran aquests atributs; Nom, Monedes, i la baralla de cartes que han aconseguit(array de cartes). Al menú li afegirem una opció 7 que serà **canviar de compte de jugador**, això implica que si marquen [aquesta opció](#), demana quin compte de jugador vols carregar, ficas el seu nom, a partir d'allí, totes les opcions del menú seran pel jugador escollit, fins que és torni a apretar la opció 7 del menú i canvia de compte al següent jugador que és vulgui. **Inicialment el joc sol et demana el nom del primer jugador**, després al canviar de compte si fiques un nom que no existeix s'afegirà(recorda new...) , fins a un màxim de 4, si al canviar de compte és un jugador que ja existia, carregarà les seves cartes i les monedes que tenia.



Gràcies a això podem fer una nova opció **8.Transferir carta a un company clan**, on podras passar punts de cartes (8 o menys si no en tens tantes) a un altre jugador, indicant el nom de la carta i nom del jugador. Te que fer les comprovacions perquè no faci transferencies erronees o no possibles. I un cop fet la transferència, al jugador que ha transferit guanyara 200 monedes.

Opció 9. Ordenació per criteris, per nom, per elixir o per nivell, un cop tens totes les accions implementades, amb la opció, t'haurà de sortir una opció del menú, que et donarà tres opcions d'ordenació de cartes.

1. Ordenació per nom
2. Ordenació per elixir
3. Ordenació per nivell