23/11/2017 diseño administrador.xml

Carta

public int id; public int puntos; public int locuras; public string color; public string texto; public Mazo mazos;

public bool seleccionada;



+void cambiarSpriteFrente()

+void cambiarSpriteAtras()

+void identificarCartas()

+void setSeleccionada(bool)

Mazo

public GameObject[] hijos; public Carta[] hijosCarta; public TipoMazo tipoMazo; bool autoActualizarHijos;

+GameObject[] obtenerHijos()



+void barajar()

+Vector 2 obtenerPosicion()

+int contarCartasEnMazo()

+void ordenarCartasPorId(int[])

+int[] obtenerOrdenPorId()

Administrador

public GameObject prefabCarta; public GameObject prefabLocura; public GameObject locuras;

public GameObject[] cartas; public GameObject[] hijos; bool estanBarajeadas = false;

public Mazo mazoJalar, mazoJugador, mazoOponente, tableroJugador, tableroOponente, mazoDejar, mazoVacio;

public bool turnoJugadores ;

public int ronda ; bool hostGana; bool invitadoGana; bool hostPierde;

bool invitadoPierde;

public Jugador tipoJugador;

public enum Jugador { Host, Invitado} Cliente cliente;

Servidor servidor;



Contador

public GameObject[] hijos;

public Carta[] hijosCarta;

public GameObject mazoTableroJugador; public GameObject mazoTableroOponente;

public GameObject comodin;

public int totalazul = 0; public int totalamarillo = 0; public int totalverde = 0; public int totalrojo = 0; public int totalrosa = 0; public int totalocura = 0; public int puntos = 0;

public int totalazuljug2 = 0; public int totalamarillojug2 = 0; public int totalverdejug2 = 0; public int totalrojojug2 = 0; public int totalrosajug2 = 0 public int totalocurajug2 = 0; public int puntosjug2 = 0;

Jugador

public numPuntos; public string nombre; public numLocuras; public int numCartas; public int rojo;

public int azul; public int rosa; public int verde;

+bool terminarTurno()



+void aparecerCartas()

+void aparecerLocuras()

+ void accionesFinRonda()

+ bool AprobarCambioMazosJugadores()

+ void InciarJuego()

+void RepartirAJugadoresMovimientoDividido()

+void RepartirCartasAJugadores()

+void DarCartaAJugador(Carta)

+void DarCartaAOponente(Carta)

+void EmpezarTurno()

+void DeterminarTipoJugador()

+void DeterminarTurno()

+void recibirAccion(Accion recibido)

+void EjecutarMovimientoOponente(Accion)

+void intercambiarMazos()

+void cerrarJuego()

+GameObject[] ObtenerHijos()

+Carta[] ObtenerTodasLasCartas()

+Carta ObtenerCartaPorId(int)

+bool SeleccionarCarta(GameObject)

+void hacerConteo()

+void valorComodin(string)

+void sumapuntos(GameObject)

+void contador(GameObject)

+void contadorjug2(GameObject)

1/1