

Manual de usuario

El programa tiene dos clases, una que es controlador y la otra que es jugador. Para ejecutar el programa se debe hacer estos pasos

1: Se hizo un archivo que se llama “make file” para compilar más fácil las clases, el programa es solo ejecutarlo en la carpeta donde está el archivo “make” y te compila automáticamente la clase jugador y la clase controlador.

2: El otro paso es abrir tres ventanas del terminal y ejecutar desde la carpeta parcial la clase controlador de primero, después en las otras ventanas del terminal la clase jugador .

Nota:

La lógica que se maneja en el programa fue recorrer dos matrices para cada jugador. Esta matriz está hecha de tal forma que no se puede hacer trampa, pero sin embargo estamos controlando ese requisito.

El manejo de las pintas:

El número 4: Diamantes

El número 3: Picas

El número 2: Corazón

El número 1: Trébol