# Estructura del Proyecto - Truco en Wollok

## Archivo: cartas.wlk

Importaciones: Ninguna

🔷 Clase: Carta

Función: Representa una carta del juego y gestiona su puntaje.

**Atributos:**

- *palo ( const property)*

- *numero ( const property)*

- *puntaje ( var property)* – Representa el valor real de la carta en el juego.

**Métodos:**

- calcularPuntaje(numeroCarta) – Asigna puntajes en base al número y palo.

- asignarPuntajeInicial() – Inicializa el puntaje de la carta.

- unoEspadas(), unoBasto(), etc. – Puntajes especiales para cartas como el 1 de espadas, 7 de oro, etc.

🔷 Clase: Palo (vacía)

Función: Sirve para instanciar los palos de las cartas.

## Archivo: juego.wlk

Importaciones: cartas.wlk

🟡 Objeto: Juego

Función: Crear cartas y manejarlas.

**Atributos:**

- cantidadDeManos = 1 (var property)

- cartas[] = Lista vacía (const property) – Contenedor de instancias de Carta.

- indiceCartasMax = 39 (var property) – Límite de cartas.

**Métodos:**

- jugar()

- crearCartas() – Genera 40 cartas con número y palo.

- reducirIndiceCartas() – Quita cartas de la lista.

- reestablecerIndiceCartas() – Restaura el índice.

- limpiarCartas() – Vacía la lista.

- asignarPuntajeCadaCarta() – Usa asignarPuntajeInicial() de cada carta.

- cantidadDeCartas() – Devuelve el tamaño de cartas[].

🟡 Objeto: Envido

Función: Evalúa y compara puntos de envido.

**Métodos:**

- jugarEnvido(jugador1, jugador2) – Compara puntos y asigna al ganador.

- tomarPuntosMaximosDeCartas(jugador) – Suma cartas del mismo palo y elige el mayor.

- esFigura(carta) – Verifica si la carta es una figura (10, 11, 12).

- cartasEspadas(), CartasOros(), etc. – Filtra mano[] por palo.

- cartasEspadasSinFiguras(), etc. – Filtra cartas sin figuras.

🟡 Objeto: Truco (vacío)

## Archivo: jugadores.wlk

Importaciones: cartas.wlk, juego.wlk

🔶 Clase: Jugador

Función: Gestiona la mano de un jugador y sus puntos.

**Atributos:**

- mano[] = Lista vacía (const property)

- puntos = 0 (var property)

**Métodos:**

- repartirCartaMano() – Asigna cartas aleatorias.

- tamañoMano() – Devuelve el tamaño de mano[].

- indiceDeCartas(indice) – Busca una carta en cartas[].

- numeroAleatorioEntre1yMax() – Genera un número aleatorio.

- añadirCartaAMano(indice) – Añade una carta a mano[].

- removerCartaEnIndice(indice) – Quita una carta.

- limpiarMano() – Vacía mano[].

- ponerCarta() – Devuelve la primera carta de mano[].

- sumarPuntos(\_puntos) – Aumenta los puntos del jugador.