



Tarea 1: Raw Deal Card Game (cont.)

Rodrigo Toro Icarte

Cartas bonus

Las siguientes cartas no serán evaluadas. Pero implementarlas te podrían dar un bonus en tu tarea:

- Disqualification!
- Comeback!
- Shane O'Mac
- Maintain Hold

Test cases

Para evaluar tu tarea es **fundamental** que **no** revuelvas los mazos al inicio de la partida. Las cartas serán dadas tal que las últimas cartas quedan al tope del mazo. Por ejemplo, considera este mazo de HHH:

```
2 HHH (Superstar Card)
3 1 Hmmm
4 1 Hmmm
5 1 Hmmm
6 1 Whaddya Got?
7 1 Whaddya Got?
8 1 Whaddya Got?
9 1 Recovery
10 1 Recovery
11 1 Recovery
12 1 Hurricanrana
13 1 Chair Shot
14 1 Back Breaker
15 1 Step Over Toe Hold
16 1 Body Slam
17 1 Bow & Arrow
18 1 Big Boot
19 1 Inverse Atomic Drop
20 1 Atomic Facebuster
21 1 Gut Buster
22 1 Sit Out Powerbomb
23 1 Russian Leg Sweep
24 1 Roundhouse Punch
25 1 Chin Lock
26 1 Hip Toss
27 1 Punch
28 1 Wrist Lock
29 1 Hurricanrana
30 1 Chair Shot
31 1 Back Breaker
32 1 Step Over Toe Hold
33 1 Body Slam
```

```

34 1 Bow & Arrow
35 1 Big Boot
36 1 Inverse Atomic Drop
37 1 Atomic Facebuster
38 1 Gut Buster
39 1 Sit Out Powerbomb
40 1 Russian Leg Sweep
41 1 Roundhouse Punch
42 1 Chin Lock
43 1 Hip Toss
44 1 Punch
45 1 Wrist Lock
46 1 Hurricanrana
47 1 Chair Shot
48 1 Back Breaker
49 1 Step Over Toe Hold
50 1 Body Slam
51 1 Bow & Arrow
52 1 Big Boot
53 1 Inverse Atomic Drop
54 1 Atomic Facebuster
55 1 Gut Buster
56 1 Sit Out Powerbomb
57 1 Russian Leg Sweep
58 1 Roundhouse Punch
59 1 Chin Lock
60 1 Hip Toss
61 1 Punch
62 1 Wrist Lock

```

HHH roba 10 cartas inicialmente. Por lo mismo, su mano inicial debería ser la siguiente:

```

2 Inverse Atomic Drop
3 Atomic Facebuster
4 Gut Buster
5 Sit Out Powerbomb
6 Russian Leg Sweep
7 Roundhouse Punch
8 Chin Lock
9 Hip Toss
10 Punch
11 Wrist Lock

```

Durante el resto del juego puedes revolver el mazo si el efecto de una carta así lo dice. Pero al inicio de la partida no revuelvas el mazo. De lo contrario, no serás capaz de pasar ninguno de nuestros tests.

Detalle sobre input y output

Para evaluar correctamente tu tarea necesitamos que interactuar con tu programa sea agradable. Esto nos motivó a definir los siguientes requisitos **mínimos** relacionados al manejo de inputs y outputs de tu programa.

Inicio del juego

Al partir el juego, se debe elegir qué mazos ocupar. Para ello, tu programa debe mostrar todos los mazos existentes en la carpeta `decks` en orden alfabético y numerados. Luego el usuario elegirá qué mazos ocupar usando números. Aquí te dejo un ejemplo:

```

2 -----
3 Elige alguno de estos mazos
4 1- decks/1.txt

```

```

5 2- decks/2.txt
6 3- decks/3.txt
7 4- decks/4.txt
8 5- decks/5.txt
9 6- decks/6.txt
10 7- decks/7.txt
11 8- decks/8.txt
12 (Ingresa un número entre 1 y 8)
13 7
14 -----
15 Elige alguno de estos mazos
16 1- decks/1.txt
17 2- decks/2.txt
18 3- decks/3.txt
19 4- decks/4.txt
20 5- decks/5.txt
21 6- decks/6.txt
22 7- decks/7.txt
23 8- decks/8.txt
24 (Ingresa un número entre 1 y 8)
25 8
26 -----
27 Se enfrentan: HHH y THE UNDERTAKER
28 HHH tiene OF, 10 cartas en su mano y le quedan 50 cartas en su arsenal.
29 THE UNDERTAKER tiene OF, 6 cartas en su mano y le quedan 54 cartas en su arsenal.
30 -----

```

Nota que al comenzar la partida inmediatamente se muestran algunas estadísticas. Por ejemplo, por cada jugador se muestra el número de cartas en su mano y en su arsenal. Además se muestra su **Fortitude** actual.

En caso de que algún mazo sea inválido de debe mostrar un mensaje en consola y terminar el juego.

Turnos

Durante el turno de cada jugador se deben mostrar las estadísticas del juego y darle (mínimamente) las siguientes opciones:

- Usar la súper habilidad (si corresponde).
- Ver las cartas (en mi mano, ringside y ring area o el ringside y ring area del oponente).
- Jugar una carta.
- Terminar el turno.

Nuevamente, la idea es que el usuario pueda usar números para decidir qué hacer. Acá de dejamos un ejemplo:

```

2 -----
3 Se enfrentan: HHH y THE UNDERTAKER
4 HHH tiene OF, 10 cartas en su mano y le quedan 50 cartas en su arsenal.
5 THE UNDERTAKER tiene OF, 7 cartas en su mano y le quedan 53 cartas en su arsenal.
6 -----
7 Juega THE UNDERTAKER. ¿Qué quieres hacer?
8     0. Usar mi super habilidad
9     1. Ver mis cartas o las cartas de mi oponente.
10    2. Jugar una carta
11    3. Terminar mi turno
12 (Ingresa un número entre 0 y 3)

```

Nota que este menú (incluyendo las estadísticas al comienzo) se debe mostrar cada vez que el usuario deba decidir qué hacer en su turno.

Usar habilidad

Solo se debe mostrar esta opción si es posible usar la habilidad del jugador. En el caso del UNDERTAKER sí es posible usar su habilidad (aunque no tiene mucho sentido en este minuto porque no hay cartas en su ringside). De todos modos, aquí te muestro un ejemplo de cómo se vería usar su habilidad en esta situación:

```
2 -----
3 Jugador THE UNDERTAKER usa su super habilidad:
4 Once during your turn, you may discard 2 cards to the Ringside pile
5 and take 1 card from the Ringside pile and place it into your hand.
6
7 -----
8 Jugador THE UNDERTAKER debe descartar 2 carta(s).
9 ¿Qué carta quieres descartar?
10
11 ----- Card #0
12 Title: Undertaker's Chokeslam
13 Stats: [15F/15D/2SV]
14 Types: Maneuver
15 Subtypes: Grapple, Undertaker, Unique
16 Effect:
17 ----- Card #1
18 Title: Wrist Lock
19 Stats: [0F/2D/0SV]
20 Types: Maneuver
21 Subtypes: Submission
22 Effect:
23 ----- Card #2
24 Title: Punch
25 Stats: [0F/3D/0SV]
26 Types: Maneuver
27 Subtypes: Strike
28 Effect:
29 ----- Card #3
30 Title: Hip Toss
31 Stats: [0F/3D/0SV]
32 Types: Maneuver
33 Subtypes: Grapple
34 Effect:
35 ----- Card #4
36 Title: Chin Lock
37 Stats: [2F/3D/0SV]
38 Types: Maneuver
39 Subtypes: Submission
40 Effect:
41 ----- Card #5
42 Title: Roundhouse Punch
43 Stats: [2F/4D/0SV]
44 Types: Maneuver
45 Subtypes: Strike
46 Effect:
47 ----- Card #6
48 Title: Russian Leg Sweep
49 Stats: [2F/4D/0SV]
50 Types: Maneuver
51 Subtypes: Grapple
52 Effect:
53 (Ingresa un número entre 0 y 6)
54 1
55
56 -----
57 Jugador THE UNDERTAKER debe descartar 1 carta(s).
58 ¿Qué carta quieres descartar?
59
60 ----- Card #0
```

```

61 Title: Undertaker's Chokeslam
62 Stats: [15F/15D/2SV]
63 Types: Maneuver
64 Subtypes: Grapple, Undertaker, Unique
65 Effect:
66 ----- Card #1
67 Title: Punch
68 Stats: [0F/3D/0SV]
69 Types: Maneuver
70 Subtypes: Strike
71 Effect:
72 ----- Card #2
73 Title: Hip Toss
74 Stats: [0F/3D/0SV]
75 Types: Maneuver
76 Subtypes: Grapple
77 Effect:
78 ----- Card #3
79 Title: Chin Lock
80 Stats: [2F/3D/0SV]
81 Types: Maneuver
82 Subtypes: Submission
83 Effect:
84 ----- Card #4
85 Title: Roundhouse Punch
86 Stats: [2F/4D/0SV]
87 Types: Maneuver
88 Subtypes: Strike
89 Effect:
90 ----- Card #5
91 Title: Russian Leg Sweep
92 Stats: [2F/4D/0SV]
93 Types: Maneuver
94 Subtypes: Grapple
95 Effect:
96 (Ingresa un número entre 0 y 5)
97 5
98
99 -----
100 Jugador THE UNDERTAKER puede elegir 1 carta(s) y ponerla(s) en su mano.
101 ¿Qué carta quieres obtener?
102
103 ----- Card #0
104 Title: Wrist Lock
105 Stats: [0F/2D/0SV]
106 Types: Maneuver
107 Subtypes: Submission
108 Effect:
109 ----- Card #1
110 Title: Russian Leg Sweep
111 Stats: [2F/4D/0SV]
112 Types: Maneuver
113 Subtypes: Grapple
114 Effect:
115 (Ingresa un número entre 0 y 1)
116 1
117
118 -----
119 Se enfrentan: HHH y THE UNDERTAKER
120 HHH tiene 0F, 10 cartas en su mano y le quedan 50 cartas en su arsenal.
121 THE UNDERTAKER tiene 0F, 6 cartas en su mano y le quedan 53 cartas en su arsenal.
122 -----
123 Juega THE UNDERTAKER. ¿Qué quieres hacer?
124 1. Ver mis cartas o las cartas de mi oponente.
125 2. Jugar una carta

```

```
126         3. Terminar mi turno
127 (Ingresa un número entre 1 y 3)
```

Nota que cuando vuelve a aparecer el menú ya no sale la opción para usar la habilidad.

Ver cartas

Si elegimos la opción de ver cartas, nos sale un menú donde podemos decidir qué grupo de cartas ver:

```
2 Juega THE UNDERTAKER. ¿Qué cartas quieres ver?
3     1. Mi mano.
4     2. Mi ringside.
5     3. Mi ring area.
6     4. El ringside de mi oponente.
7     5. El ring area de mi oponente.
8 (Ingresa un número entre 1 y 5)
9 1
10
11 ----- Card #0
12 Title: Undertaker's Chokeslam
13 Stats: [15F/15D/2SV]
14 Types: Maneuver
15 Subtypes: Grapple, Undertaker, Unique
16 Effect:
17 ----- Card #1
18 Title: Punch
19 Stats: [0F/3D/0SV]
20 Types: Maneuver
21 Subtypes: Strike
22 Effect:
23 ----- Card #2
24 Title: Hip Toss
25 Stats: [0F/3D/0SV]
26 Types: Maneuver
27 Subtypes: Grapple
28 Effect:
29 ----- Card #3
30 Title: Chin Lock
31 Stats: [2F/3D/0SV]
32 Types: Maneuver
33 Subtypes: Submission
34 Effect:
35 ----- Card #4
36 Title: Roundhouse Punch
37 Stats: [2F/4D/0SV]
38 Types: Maneuver
39 Subtypes: Strike
40 Effect:
41 ----- Card #5
42 Title: Russian Leg Sweep
43 Stats: [2F/4D/0SV]
44 Types: Maneuver
45 Subtypes: Grapple
46 Effect:
```

Jugar una carta

Al decidir jugar una carta **solo se deben mostrar las cartas que son jugables**. Por ejemplo, UNDERTAKER tiene 6 cartas en su mano, pero solo se muestran las 2 cartas que puede jugar actualmente.

```
2 -----
3 Juega THE UNDERTAKER. ¿Qué quieres hacer?
```

```

4         1. Ver mis cartas o las cartas de mi oponente.
5         2. Jugar una carta
6         3. Terminar mi turno
7 (Ingresa un número entre 1 y 3)
8 2
9 Estas son las cartas que puedes jugar:
10 ----- Card #0
11 Jugar esta carta como un [MANEUVER]
12 Title: Punch
13 Stats: [0F/3D/0SV]
14 Types: Maneuver
15 Subtypes: Strike
16 Effect:
17 ----- Card #1
18 Jugar esta carta como un [MANEUVER]
19 Title: Hip Toss
20 Stats: [0F/3D/0SV]
21 Types: Maneuver
22 Subtypes: Grapple
23 Effect:
24 -----
25 Ingresa el ID de la carta que quieres jugar. Puedes ingresar "-1" para cancelar.
26 (Ingresa un número entre -1 y 1)

```

Jugar una carta implica darle la oportunidad al oponente de revertirla, ejecutar sus efectos y aplicar el daño que corresponda. Al ejecutar el daño se deben mostrar las cartas que van pasando del arsenal al ringside y el daño total a ser aplicado. Acá te dejo un ejemplo de lo que pasaría si UNDERTAKER decide jugar el Punch:

```

2 -----
3 THE UNDERTAKER Intenta jugar la siguiente carta como [MANEUVER].
4 Title: Punch
5 Stats: [0F/3D/0SV]
6 Types: Maneuver
7 Subtypes: Strike
8 Effect:
9
10 -----
11 Pero HHH tiene la opción de revertir la carta:
12
13 Lo lamento, pero no hay nada que puedas jugar.
14
15 -----
16 HHH no revierte la carta de THE UNDERTAKER.
17 La carta "Punch" [MANEUVER] es exitosamente jugada.
18 Title: Punch
19 Stats: [0F/3D/0SV]
20 Types: Maneuver
21 Subtypes: Strike
22 Effect:
23
24 -----
25 HHH recibe 3 de daño.
26
27 ----- 1/3 damage
28 Title: Big Boot
29 Stats: [6F/6D/0SV]
30 Types: Maneuver
31 Subtypes: Strike
32 Effect:
33
34 ----- 2/3 damage
35 Title: Bow & Arrow
36 Stats: [6F/6D/0SV]
37 Types: Maneuver

```

```

38 Subtypes: Submission
39 Effect:
40
41 ----- 3/3 damage
42 Title: Body Slam
43 Stats: [7F/6D/1SV]
44 Types: Maneuver
45 Subtypes: Grapple
46 Effect:
47
48 -----
49 Se enfrentan: HHH y THE UNDERTAKER
50 HHH tiene 0F, 10 cartas en su mano y le quedan 47 cartas en su arsenal.
51 THE UNDERTAKER tiene 3F, 5 cartas en su mano y le quedan 53 cartas en su arsenal.
52 -----
53 Juega THE UNDERTAKER. ¿Qué quieres hacer?
54     1. Ver mis cartas o las cartas de mi oponente.
55     2. Jugar una carta
56     3. Terminar mi turno
57 (Ingresa un número entre 1 y 3)

```

Nota que el número de cartas en el arsenal de HHH bajaron a 47 y el fortitude del UNDERTAKER subió a 3. Por lo mismo, se decidimos jugar otra carta ahora se muestra que hay 4 cartas jugables:

```

2 -----
3 Juega THE UNDERTAKER. ¿Qué quieres hacer?
4     1. Ver mis cartas o las cartas de mi oponente.
5     2. Jugar una carta
6     3. Terminar mi turno
7 (Ingresa un número entre 1 y 3)
8 2
9 Estas son las cartas que puedes jugar:
10 ----- Card #0
11 Jugar esta carta como un [MANEUVER]
12 Title: Hip Toss
13 Stats: [0F/3D/0SV]
14 Types: Maneuver
15 Subtypes: Grapple
16 Effect:
17 ----- Card #1
18 Jugar esta carta como un [MANEUVER]
19 Title: Chin Lock
20 Stats: [2F/3D/0SV]
21 Types: Maneuver
22 Subtypes: Submission
23 Effect:
24 ----- Card #2
25 Jugar esta carta como un [MANEUVER]
26 Title: Roundhouse Punch
27 Stats: [2F/4D/0SV]
28 Types: Maneuver
29 Subtypes: Strike
30 Effect:
31 ----- Card #3
32 Jugar esta carta como un [MANEUVER]
33 Title: Russian Leg Sweep
34 Stats: [2F/4D/0SV]
35 Types: Maneuver
36 Subtypes: Grapple
37 Effect:
38 -----
39 Ingresa el ID de la carta que quieres jugar. Puedes ingresar "-1" para cancelar.
40 (Ingresa un número entre -1 y 3)

```


Terminar turno

Esta opción simplemente finaliza el turno del jugador.

Revertir cartas y efectos

Hay dos reglas de input/output respecto a revertir cartas y ejecutar efectos:

1. Permitir al usuario elegir cartas usando números (tal como en los ejemplos anteriores).
2. Cuando se deba elegir una carta, solo se deben mostrar las opciones válidas. Por ejemplo, si una carta no puede revertir la carta del oponente entonces no debe ser mostrada como opción.

Acá te dejo un ejemplo. En este caso UNDERTAKER comienza jugando un Kick.

```
2 -----
3 Se enfrentan: HHH y THE UNDERTAKER
4 HHH tiene 0F, 10 cartas en su mano y le quedan 50 cartas en su arsenal.
5 THE UNDERTAKER tiene 0F, 7 cartas en su mano y le quedan 53 cartas en su arsenal.
6
7 -----
8 Juega THE UNDERTAKER. ¿Qué quieres hacer?
9     0. Usar mi super habilidad
10    1. Ver mis cartas o las cartas de mi oponente.
11    2. Jugar una carta
12    3. Terminar mi turno
13 (Ingresa un número entre 0 y 3)
14 2
15 Estas son las cartas que puedes jugar:
16 ----- Card #0
17 Jugar esta carta como un [MANEUVER]
18 Title: Kick
19 Stats: [0F/5D/0SV]
20 Types: Maneuver
21 Subtypes: Strike
22 Effect: When successfully played, you must take the top card of your Arsenal and put it into
23         your Ringside pile.
24 ----- Card #1
25 Jugar esta carta como un [MANEUVER]
26 Title: Kick
27 Stats: [0F/5D/0SV]
28 Types: Maneuver
29 Subtypes: Strike
30 Effect: When successfully played, you must take the top card of your Arsenal and put it into
31         your Ringside pile.
32 -----
33 Ingresa el ID de la carta que quieres jugar. Puedes ingresar "-1" para cancelar.
34 (Ingresa un número entre -1 y 1)
35 0
36 -----
37 THE UNDERTAKER Intenta jugar la siguiente carta como [MANEUVER].
38 Title: Kick
39 Stats: [0F/5D/0SV]
40 Types: Maneuver
41 Subtypes: Strike
42 Effect: When successfully played, you must take the top card of your Arsenal and put it into
43         your Ringside pile.
```

Pero HHH tiene la opción de revertir la carta. Hay dos cartas en la mano de HHH que pueden revertir un Strike, pero solo tiene fortitude suficiente para jugar una de ellas – así que esa carta es dada como opción.

```
44 Pero HHH tiene la opción de revertir la carta:
45
```

```

46 Estas son las cartas que puedes jugar:
47 ----- Card #0
48 Jugar esta carta como un [REVERSAL]
49 Title: Step Aside
50 Stats: [0F/0D/0SV]
51 Types: Reversal
52 Subtypes: ReversalStrike
53 Effect: Reverse any Strike maneuver and end your opponent's turn.
54 -----
55 Ingresa el ID de la carta que quieres jugar. Puedes ingresar "-1" para cancelar.
56 (Ingresa un número entre -1 y 0)
57 -1

```

HHH decide no revertir la carta. Ahora se ejecuta el efecto del Kick (UNDERTAKER recibe uno de daño) y se procede a ejecutar los 5 de daño a HHH.

```

59 -----
60 HHH no revierte la carta de THE UNDERTAKER. La carta "Kick" [MANEUVER] es exitosamente
    jugada.
61 Title: Kick
62 Stats: [0F/5D/0SV]
63 Types: Maneuver
64 Subtypes: Strike
65 Effect: When successfully played, you must take the top card of your Arsenal and put it into
    your Ringside pile.
66 -----
67 Como resultado de jugar la carta, THE UNDERTAKER se pega 1 de daño colateral a si mismo
68 ----- 1/1 damage
69 -----
70 Title: Chin Lock
71 Stats: [2F/3D/0SV]
72 Types: Maneuver
73 Subtypes: Submission
74 Effect:
75 -----
76 HHH recibe 5 de daño.
77 ----- 1/5 damage
78 Title: Jockeying for Position
79 Stats: [4F/0D/0SV]
80 Types: Action, Reversal
81 Subtypes: SetUp, ReversalSpecial
82 Effect: As an action, if your next card played is a Grapple maneuver, declare whether it
    will be +4D or your opponent's reversal to it will be +8F. As a reversal, may only
    reverse the card titled Jockeying for Position. If so, you end opponent's turn; and if
    your next card played on your turn is a Grapple maneuver, declare whether it will be +4D
    or your opponent's reversal to it will be +8F.
83 ----- 2/5 damage
84 Title: Step Aside
85 Stats: [0F/0D/0SV]
86 Types: Reversal
87 Subtypes: ReversalStrike
88 Effect: Reverse any Strike maneuver and end your opponent's turn.
89 -----
90 Esta carta revierte la maniobra de THE UNDERTAKER y termina su turno.
91 -----

```

Nota que el daño paró en 2/5 porque salió una reversal que puede revertir el Kick del UNDERTAKER. Por lo mismo termina su turno. Ahora juega HHH. HHH también juega un Kick y termina su turno.

```

100 -----

```

```

101 Se enfrentan: HHH y THE UNDERTAKER
102 HHH tiene 0F, 11 cartas en su mano y le quedan 47 cartas en su arsenal.
103 THE UNDERTAKER tiene 5F, 6 cartas en su mano y le quedan 52 cartas en su arsenal.
104
105 -----
106 Juega HHH. ¿Qué quieres hacer?
107     1. Ver mis cartas o las cartas de mi oponente.
108     2. Jugar una carta
109     3. Terminar mi turno
110 (Ingresa un número entre 1 y 3)
111 2
112 Estas son las cartas que puedes jugar:
113 ----- Card #0
114 Jugar esta carta como un [MANEUVER]
115 Title: Kick
116 Stats: [0F/5D/0SV]
117 Types: Maneuver
118 Subtypes: Strike
119 Effect: When successfully played, you must take the top card of your Arsenal and put it into
        your Ringside pile.
120 ----- Card #1
121 Jugar esta carta como un [MANEUVER]
122 Title: Kick
123 Stats: [0F/5D/0SV]
124 Types: Maneuver
125 Subtypes: Strike
126 Effect: When successfully played, you must take the top card of your Arsenal and put it into
        your Ringside pile.
127 ----- Card #2
128 Jugar esta carta como un [MANEUVER]
129 Title: Superkick
130 Stats: [0F/5D/1SV]
131 Types: Maneuver
132 Subtypes: Strike
133 Effect: When successfully played, +5D if played after a 5D or greater maneuver.
134 -----
135 Ingresa el ID de la carta que quieres jugar. Puedes ingresar "-1" para cancelar.
136 (Ingresa un número entre -1 y 2)
137 0
138
139 -----
140 HHH Intenta jugar la siguiente carta como [MANEUVER].
141 Title: Kick
142 Stats: [0F/5D/0SV]
143 Types: Maneuver
144 Subtypes: Strike
145 Effect: When successfully played, you must take the top card of your Arsenal and put it into
        your Ringside pile.
146
147 -----
148 Pero THE UNDERTAKER tiene la opción de revertir la carta:
149
150 Lo lamento, pero no hay nada que puedas jugar.
151
152 -----
153 THE UNDERTAKER no revierte la carta de HHH. La carta "Kick" [MANEUVER] es exitosamente
        jugada.
154 Title: Kick
155 Stats: [0F/5D/0SV]
156 Types: Maneuver
157 Subtypes: Strike
158 Effect: When successfully played, you must take the top card of your Arsenal and put it into
        your Ringside pile.
159
160

```

```

161 -----
162 Como resultado de jugar la carta, HHH se pega 1 de daño colateral a si mismo
163
164 ----- 1/1 damage
165 Title: Haymaker
166 Stats: [3F/4D/OSV]
167 Types: Maneuver
168 Subtypes: Strike
169 Effect: When successfully played, all Strike maneuvers are +1D for the rest of this turn.
170
171 -----
172 THE UNDERTAKER recibe 5 de daño.
173
174 ----- 1/5 damage
175 Title: Chin Lock
176 Stats: [2F/3D/OSV]
177 Types: Maneuver
178 Subtypes: Submission
179 Effect:
180
181 ----- 2/5 damage
182 Title: Chin Lock
183 Stats: [2F/3D/OSV]
184 Types: Maneuver
185 Subtypes: Submission
186 Effect:
187
188 ----- 3/5 damage
189 Title: Not Yet
190 Stats: [4F/0D/OSV]
191 Types: Action
192 Subtypes:
193 Effect: Take a card in your hand, shuffle it into your Arsenal, then draw 2 cards.
194
195 ----- 4/5 damage
196 Title: Not Yet
197 Stats: [4F/0D/OSV]
198 Types: Action
199 Subtypes:
200 Effect: Take a card in your hand, shuffle it into your Arsenal, then draw 2 cards.
201
202 ----- 5/5 damage
203 Title: Not Yet
204 Stats: [4F/0D/OSV]
205 Types: Action
206 Subtypes:
207 Effect: Take a card in your hand, shuffle it into your Arsenal, then draw 2 cards.
208
209 -----
210 Se enfrentan: HHH y THE UNDERTAKER
211 HHH tiene 5F, 10 cartas en su mano y le quedan 46 cartas en su arsenal.
212 THE UNDERTAKER tiene 5F, 6 cartas en su mano y le quedan 47 cartas en su arsenal.
213
214 -----
215 Juega HHH. ¿Qué quieres hacer?
216     1. Ver mis cartas o las cartas de mi oponente.
217     2. Jugar una carta
218     3. Terminar mi turno
219 (Ingresa un número entre 1 y 3)
220 3

```

Es el turno del UNDERTAKER y decide jugar un Running Elbow Smash.

```

225 -----
226 Se enfrentan: HHH y THE UNDERTAKER

```

```

227 HHH tiene 5F, 10 cartas en su mano y le quedan 46 cartas en su arsenal.
228 THE UNDERTAKER tiene 5F, 7 cartas en su mano y le quedan 46 cartas en su arsenal.
229
230 -----
231 Juega THE UNDERTAKER. ¿Qué quieres hacer?
232     0. Usar mi super habilidad
233     1. Ver mis cartas o las cartas de mi oponente.
234     2. Jugar una carta
235     3. Terminar mi turno
236 (Ingresa un número entre 0 y 3)
237 2
238 Estas son las cartas que puedes jugar:
239 ----- Card #0
240 Jugar esta carta como un [MANEUVER]
241 Title: Kick
242 Stats: [0F/5D/0SV]
243 Types: Maneuver
244 Subtypes: Strike
245 Effect: When successfully played, you must take the top card of your Arsenal and put it into
        your Ringside pile.
246 ----- Card #1
247 Jugar esta carta como un [MANEUVER]
248 Title: Running Elbow Smash
249 Stats: [2F/6D/0SV]
250 Types: Maneuver
251 Subtypes: Strike
252 Effect: When successfully played, you must take the top card of your Arsenal and put it into
        your Ringside pile.
253 ----- Card #2
254 Jugar esta carta como un [MANEUVER]
255 Title: Running Elbow Smash
256 Stats: [2F/6D/0SV]
257 Types: Maneuver
258 Subtypes: Strike
259 Effect: When successfully played, you must take the top card of your Arsenal and put it into
        your Ringside pile.
260 ----- Card #3
261 Jugar esta carta como un [ACTION]
262 Title: Don't Think Too Hard
263 Stats: [0F/0D/0SV]
264 Types: Action
265 Subtypes:
266 Effect: Look at the top 5 cards of an opponent's Arsenal. You may either arrange them in any
        order or make him shuffle his Arsenal.
267 -----
268 Ingresa el ID de la carta que quieres jugar. Puedes ingresar "-1" para cancelar.
269 (Ingresa un número entre -1 y 3)
270 2
271 -----
272 -----
273 THE UNDERTAKER Intenta jugar la siguiente carta como [MANEUVER].
274 Title: Running Elbow Smash
275 Stats: [2F/6D/0SV]
276 Types: Maneuver
277 Subtypes: Strike
278 Effect: When successfully played, you must take the top card of your Arsenal and put it into
        your Ringside pile.

```

Pero HHH revierte la carta usando un reversal que le permite robar 2 cartas y hace 3 de daño al oponente.

```

280 -----
281 Pero HHH tiene la opción de revertir la carta:
282
283 Estas son las cartas que puedes jugar:
284 ----- Card #0

```

```

285 Jugar esta carta como un [REVERSAL]
286 Title: Step Aside
287 Stats: [0F/0D/0SV]
288 Types: Reversal
289 Subtypes: ReversalStrike
290 Effect: Reverse any Strike maneuver and end your opponent's turn.
291 ----- Card #1
292 Jugar esta carta como un [REVERSAL]
293 Title: Chyna Interferes
294 Stats: [5F/3D/0SV]
295 Types: Reversal
296 Subtypes: ReversalSpecial, HHH, Unique
297 Effect: Reverses any maneuver and ends your opponent's turn. If played from your hand, draw
      2 cards.
298 -----
299 Ingresa el ID de la carta que quieres jugar. Puedes ingresar "-1" para cancelar.
300 (Ingresa un número entre -1 y 1)
301 1
302 -----
303
304 HHH revierte la carta usando:
305 Jugar esta carta como un [REVERSAL]
306 Title: Chyna Interferes
307 Stats: [5F/3D/0SV]
308 Types: Reversal
309 Subtypes: ReversalSpecial, HHH, Unique
310 Effect: Reverses any maneuver and ends your opponent's turn. If played from your hand, draw
      2 cards.
311 -----
312
313 Como resultado, HHH roba 2 carta(s).
314 -----
315
316 -----
317 THE UNDERTAKER recibe 3 de daño.
318 -----
319 ----- 1/3 damage
320 Title: Rolling Takedown
321 Stats: [1F/#D/0SV]
322 Types: Reversal
323 Subtypes: ReversalGrappleSpecial
324 Effect: Can only reverse a Grapple that does 7D or less. End your opponent's turn. # = D of
      maneuver card being reversed. Read as 0 when in your Ring area.
325 -----
326 ----- 2/3 damage
327 Title: Knee to the Gut
328 Stats: [1F/#D/0SV]
329 Types: Reversal
330 Subtypes: ReversalStrikeSpecial
331 Effect: Can only reverse a Strike that does 7D or less. End your opponent's turn. # = D of
      maneuver card being reversed. Read as 0 when in your Ring area.
332 -----
333 ----- 3/3 damage
334 Title: Elbow to the Face
335 Stats: [0F/2D/0SV]
336 Types: Reversal
337 Subtypes: ReversalSpecial
338 Effect: May reverse any maneuver that does 7D or less. End your opponent's turn.

```

Es el turno de HHH y esto continúa hasta que alguien gane.

Comentarios finales

NO es necesario que tu programa se vea igual a los ejemplos dados aquí. Pero sí es importante que:

1. El usuario pueda elegir qué jugar usando números (que es más fácil que escribir texto).
2. Que solo se muestren opciones válidas. Esto lo usaremos activamente durante la corrección de tu tarea para decidir si funciona correctamente. Por ejemplo, si tu programa muestra como opción una carta que no es jugable, entonces no tendrás puntos.
3. Debes mostrar estadísticas básicas sobre el juego (como el fortitude del jugador y el número de cartas en su mano y arsenal). Estas estadísticas nos permitirán verificar que tu tarea funcione correctamente.
4. Se debe mostrar el daño total de la carta jugada. Esto servirá para verificar que hayas implementado los bonus de daño correctamente. Por ejemplo, **Superkick** es 5D, pero si se juega luego de una maniobra que haga 5D o más, entonces **Superkick** hace 10D. Para evaluar esto es importante que tu programa indique cuánto daño hará la carta (tal como en los ejemplos dados anteriormente).