

# Card Simple Game

Para crear una práctica en Unity donde se aprenda a utilizar clases base y derivadas basadas en un juego de cartas, podrías seguir los siguientes pasos:

1. Crea una clase base "Card" que contenga las propiedades básicas de todas las cartas, como el nombre, el valor, el tipo, etc.
2. Crea clases derivadas para cada tipo de carta, por ejemplo "MonsterCard" y "SpellCard", que hereden de la clase base "Card" y agreguen propiedades adicionales específicas para cada tipo de carta.
3. Utiliza estas clases para crear objetos de cartas y colócalos en un deck.
4. Crea una interfaz de usuario para mostrar las cartas en pantalla y permitir al jugador elegir qué carta jugar.
5. Agrega lógica para manejar las acciones de las cartas, como atacar o curar, y utilizando las propiedades específicas de cada tipo de carta.
6. Crea un sistema de batalla para que el jugador pueda enfrentarse a otro jugador o a un personaje controlado por la computadora, utilizando las cartas en su deck para atacar y defender.
7. Crea un sistema de puntos o experiencia para que el jugador pueda mejorar sus cartas y desbloquear nuevas cartas a medida que avanza en el juego.