

Estructuras de datos

Sebastian Clavijo Tocasuchyl Luis Enrique Rodríguez Vargas Nicolas Caucali Junco



Contexto:

"UNO" es un juego de cartas donde quien se quede sin cartas es el ganador.





Estructuras Notables:



- "Pilas" de cartas.
- Turnos.
- Manos.

Estructuras Notables:



- Pilas.
- Cola circular.
- Arreglos.

Librerías:

10

```
1 %%writefile main.cpp
2 #include <iostream>
3 #include <string>
4 #include <vector>
5 #include <algorithm>
6 #include <random>
7 #include <stack>
8 #include <list>
9 #include <ctime>
```



Clases:



• Card • Deck

- CardStack player
 - Game

Resultados



Modos:



```
1 ! ./estudiante
           STMULADOR DE UNO
_____
Ingrese el numero de jugadores CPU (2-6): 3
Desea jugar? (s/n) s
Ingrese su nombre: 3
La primera carta en la mesa es: blue 3
Comienza el juego!
==////== Turno de 3 ==////==
Tu mano (7 cartas)
1)green 7
2)red 1
3)+4 wildcard
4)yellow skip
5)blue 6
6)blue 9
7)red 5
Carta en la mesa: blue 3 (Color activo: blue)
Elija una carta para jugar:
^C
```

```
1 ! ./estudiante
           STMULADOR DE UNO
-----
Ingrese el numero de jugadores CPU (2-6): 4
Desea jugar? (s/n) n
La primera carta en la mesa es: red 0
Comienza el juego!
==== Turno de CPU 1 =====
Mano del jugador (7 cartas)
Carta en la mesa: red 0 (Color activo: red)
-> CPU 1 juega: red 1
==== Turno de CPU 2 =====
Mano del jugador (7 cartas)
Carta en la mesa: red 1 (Color activo: red)
-> CPU 2 juega: +4 wildcard
Color cambiado a: green
+4 El siguiente jugador roba 4 cartas y pierde su turno.
==== Turno de CPU 4 =====
Mano del jugador (7 cartas)
Carta en la mesa: +4 wildcard (Color activo: green)
-> CPU 4 juega: green 2
```

Referencias



https://commons.wikimedia.org/wiki/File:C_Logo.png

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:UNO!_Kartlar%C4%B1.jpg

std:: cout << "Gracias";

