***DEFINICION DELTRUCO (dominio)***

**Materia: Labortorio de programación orientada a objetos**

**Profesor: Gustavo Deldago**

**Alumnos: Aguiar Lucas Nicolás y Falleroni Facundo**

**Curso: 5º 1º Computación**

**Año: 2019**

****

**Escudo:**

Lenguaje: Wollok

-Partida: Se trata de todas las manos que definen al juego.

-Mano: Es un conjunto de vueltas (1 jugada cada uno por vuelta) que determinan un puntaje finalizado esta.

**REGLAS:**

SE UTILIZA UN MAZO DE BARAJA ESPAÑOLA CON 40 CARTAS. CADA CARTA TIENE UN VALOR:

\_1 DE ESPADA

\_1 BASTO

\_7 DE ESPADA

\_7 DE ORO

\_3 DE ESPADA 3 DE ORO 3 DE BASTO 3 DE COPAS

\_2 DE ESPADA 2 DE BASTO 2 DE ORO 2 COPA

\_1 DE ORO 1 DE COPA

\_12 DE ESPADA 12 DE ORO 12 DE ESPADA 12 DE BASTO

\_11 DE ESPADA 11 DE ORO 11 DE ESPADA 11 DE BASTO

\_10 DE ESPADA 10 DE ORO 10 DE ESPADA 10 DE BASTO

\_7 DE BASTO 7 DE COPA

\_6 ESPADA 6 DE COPA 6 DE ORO 6 DE BASTO

\_5 ESPADA 5 DE COPA 5 DE ORO 5 DE BASTO

\_4 ESPADA 4 DE COPA 4 DE ORO 4 DE BASTO

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1 de espada** |  | **7 de espada** |  | **3 de espada** | **2 de espada** |  | **12 de espada** | **11 de espada** | **10 de espada** |  | **6 de espada** | **5 de espada** | **4 de espada** |
|  |  |  |  | **3 de copa** | **2 de copa** | **1 de copa** | **12 de copa** | **11 de copa** | **10 de copa** | **7 de copa** | **6 de copa** | **5 de copa** | **4 de copa** |
|  |  |  | **7 de oro** | **3 de oro** | **2 de oro** | **1 de oro** | **12 de oro** | **11 de oro** | **10 de oro** |  | **6 de oro** | **5 de oro** | **4 de oro** |
|  | **1 de basto** |  |  | **3 de basto** | **2 de basto** |  | **12 de basto** | **11 de basto** | **10 de basto** | **7 de basto** | **6 de basto** | **5 de basto** | **4 de basto** |

Cuando el Juego comienza, siempre hay alguien que reparte (el pie), tiene que repartir 3 cartas a c/u de 1 en 1. Una vez que se les asigno 3 cartas a cada jugador, el mazo se deja a la derecha. El que este a la derecha del mazo comienza.

Una vez ya echo esto, en la primera jugada de cada ronda cualquiera de los dos jugadores puede cantar el “TANTO” envido ( 2 puntos); real envido (3 puntos) ; envido envido(4puntos ); envido real envido (5puntos); envido envido real envido (7puntos). Falta envido (Los puntos que requiera para ganar el que esta mas cerca de ganar. Si vas ganando en puntos, la falta envido va a ser todo el partido si ganas, de lo contrario va a ser para el oponente, los puntos que te falten para ganar.)

EJ. Si “yo” canta falta envido. En caso de que gane gana la partida. Caso contrario de que “VOS” gane la falta envido. Va a ganar los puntos que le falte a “YO” para ganar en este caso 10 puntos

YO |VOS

---------

+-+ | +-+

|/| | |/|

+-+ | +-+

+-+ | +-+

|/| | |/|

+-+ | +-+

+-+ | |

|/| | |

+-+ |

|

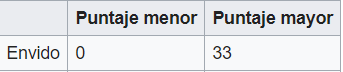
----------

|

+-+ |

|/| |

+-+ |



El puntaje del envido, o tanto, se calcula de la siguiente forma: envido, real envido o falta envido no querido es un punto. Si se poseen dos o más cartas de igual palo, el tanto equivale a la suma del puntaje de dos cartas del mismo palo elegidas por el jugador más veinte puntos (10, 11 y 12 no suman). Si se ganó el tanto, al finalizar la mano el jugador debe mostrar que efectivamente tiene los puntos expresados. Si no llegara a mostrarlo, y alguien del equipo rival lo señala, se perderán los puntos del tanto cantado.

El jugador que haya jugado su carta no podra cantar envido, salvo que sea para responder al envido cantado por el enemigo.

Si se canta mal el punto del envido perderá automáticamente los tantos de puntos que se hayan jugado en la mano. En caso de que un compañero cante mal el punto, pero su compañero gane con sus puntos, perderá igualmente sus puntos en juego.

Si se poseen tres cartas de diferente palo y el juego es sin flor, el tanto equivale al de la carta de mayor valor. En caso de que los dos jugadores tengan el mismo puntaje de envido, gana el jugador que sea mano, es decir, el que este más cerca del mazo hacia izquierda (quien tenga el mazo a la izquierda).

Para contar el tanto tenes que:

Sumar las 2 cartas del mismo palo y sumarle 20; caso contrario de no tener 2 cartas del mismo palo tener que decir la carta de mayor numero menor a una figura (10,11,12). Caso contrario de no tener ninguna blanca, decir alguna figura (10,11,12).

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Cartas | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **10** | **11** | **12** |
| Valor | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **0** | **0** | **0** |

Para poder definir la cantidad de **“tanto”** se tiene que seguir lo siguiente:

-Si se poseen 2 cartas del mismo palo se suman y al resultado se le adhiere 20

-Ejemplos:

* 8(basto) y 11(basto) = 27
* 4(espada) y 7(espada) = 31
* 4(copa); 6(copa)=30

-Si se poseen 3 cartas de diferente palo cada una, se toma la que mayor valor tenga

-Ejemplos:

* + - 7(basto); 12(espada); = 7
    - 4(espada) y 6(espada) = 30
    - 12 (espada); 10 (oro); 11 (copa) = rey

Modelaje

Se empezara haciendo la creación de una clase llamada cartas que tendrá unos atributos donde se valorizara la carta y otra para la valorización del tanto.

Se crea una clase que hereda de la clases cartas, que se va a clasificar por el palo las mismas.