

ORIENTACIONES PARA REALIZACIÓN DE LA PRÁCTICA 3

Módulo “carta”:

- **mostrarCarta()**: mostrar valor (As, 2, 3, ..., 10, J, Q, K) y palo (CORAZONES, ROMBOS, TREBOLES, PICAS).

Módulo “baraja”:

- **inicializarBaraja()**: asignar palo y valor a todas las cartas de la baraja. Los palos van entre 1 y 4, los valores entre 1 y 13. Inicializar número de cartas.
- **mostrarBaraja()**: mostrar todas las cartas de la baraja (opcional, para pruebas)
- **sacarCarta()**: calcular un número aleatorio teniendo en cuenta el número de cartas de la baraja. Devolver la carta correspondiente al número aleatorio, y eliminarla de la baraja.

Módulo “mano”:

- **repartirMano()**: sacar las cartas necesarias de la baraja para rellenar una mano
- **ordenarMano()**: ordenar la mano de menor a mayor por valores de las cartas
- **calcularPuntosMano()**: calcula la puntuación de la mano según el enunciado (de 1 a 10 puntos). Aquí se puede llamar a funciones auxiliares (comprobarPoker(), comprobarTrio(), comprobarEscalera(), etc.)
- **mostrarMano()**: mostrar todas las cartas de la mano, incluyendo puntuación

Módulo “juego”:

- **anadirMano()**: añade una mano al juego
- **encontrarManoGanadora()**: encuentra la mano (o las manos en caso de empate) con la puntuación máxima
- **mostrarManoGanadora()**: muestra la mano (o las manos en caso de empate) con la puntuación máxima

Módulo “partida”:

- **elegirNumeroJugadores()**: pide al usuario seleccionar el número de jugadores de la partida
- **jugarPartidas()**: juega partidas hasta que el usuario decida finalizar el programa
- **jugarPartida()**: juega una sola partida