

Para ejecutar el código, diríjase a la carpeta “solitario\_piramide” y ahí adentro haga clic derecho y avara una terminal.

Nombre	Estado	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
src	✓	16/6/2024 21:49	Carpeta de archivos	
target	✓	14/6/2024 09:50	Carpeta de archivos	
.gitignore	✓	14/6/2024 09:50	Archivo de origen ...	1 KB
Cargo.lock	✓	15/6/2024 22:22	Archivo LOCK	7 KB
Cargo	✓	15/6/2024 22:21	Archivo de origen ...	1 KB

Escriba en la línea de comandos “cargo run” en este caso se está ingresando una semilla (21) para generar el mismo juego.

```
PS C:\Users\Matute\OneDrive - Estudiantes ITCR\Escritorio\solitario_piramide> cargo run 21
```

Presione ENTER y ya podrá ver la siguiente pantalla.

[illegible]

Podrá ver el puntaje, suma 1 cada carta que se quite para sumar 13.

Eliminar el rey vale 1 punto y emparejar dos cartas vale 2 puntos.

Puede ver que las cartas de reserva aparecen tapadas.

Puede ingresar “1” sin hacer ENTER

[illegible]

Y el programa le pedirá ingresar los números de columnas de ambas cartas a emparejar, si suman 13 las elimina, suma el puntaje y coloca en 0 en las cartas eliminadas.

```
Puntaje: 2

      6Tn
    7Cr 2En
   JEn 7Dr 3Tn
  ACr 8Cr 5Tn 9En
 4Tn 3En KEn JDr 3Cr
ZDr 9Dr 2Tn AEn 8Tn 4Dr
8Dr 0 ZTn QEn KTn 0 JCr
```

Cartas de reserva: XXX

```
=====
= Acciones disponibles =
=
= 1. Emparejar cartas de la pirámide =
= 2. Eliminar rey =
= 3. Sacar de la reserva (<ENTER>) =
= 4. Juego nuevo (N/n) =
= 5. Salir (ESC) =
=====
```

Si escoge la opción “2” puede eliminar el rey, ingrese el 2 sin presionar ENTER y luego indique el número de columna en donde se encuentra el rey “K”

```
Puntaje: 2
```

```
      6Tn  
    7Cr 2En  
   JEn 7Dr 3Tn  
 ACr 8Cr 5Tn 9En  
4Tn 3En KEn JDrr 3Cr  
 ZDrr 9Dr 2Tn AEn 8Tn 4Dr  
8Dr 0   ZTn QEn KTn 0   JCrr
```

```
Cartas de reserva: XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX
```

```
=====
```

```
=                               =  
=           Acciones disponibles          =  
=  
= 1. Emparejar cartas de la pirámide       =  
= 2. Eliminar rey                          =  
= 3. Sacar de la reserva (<ENTER>)         =  
= 4. Juego nuevo (N/n)                     =  
= 5. Salir (ESC)                           =  
=====
```

```
Columna de la carta a eliminar (1 a 7):
```

```
5
```

Puede escribir el 3 o presionar ENTER para sacar una carta de la reserva (mazo)

[illegible]

Puede descartar la carta si no hay posibilidades de formar parejas.

Y volver a intentar sacar una carta que forme pareja:

```
Puntaje: 3
      6Tn
     7Cr 2En
    JEn 7Dr 3Tn
   ACr 8Cr 5Tn 9En
  4Tn 3En KEn JDr 3Cr
 ZDr 9Dr 2Tn AEn 8Tn 4Dr
8Dr 0   ZTn QEn 0   0   JCr

Cartas de reserva: XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX

Carta volteada del mazo: 5Cr
=====
=           Acciones disponibles           =
=                                           =
= 1. Emparejar con carta de la pirámide    =
= 2. Descartar carta                       =
=====
1
Columna de la carta de la pirámide (1 a 7):
1

Puntaje: 5
      6Tn
     7Cr 2En
    JEn 7Dr 3Tn
   ACr 8Cr 5Tn 9En
  4Tn 3En KEn JDr 3Cr
 ZDr 9Dr 2Tn AEn 8Tn 4Dr
 0   0   ZTn QEn 0   0   JCr

Cartas de reserva: XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX

=====
=           Acciones disponibles           =
=                                           =
= 1. Emparejar cartas de la pirámide        =
= 2. Eliminar rey                          =
= 3. Sacar de la reserva (<ENTER>)          =
= 4. Juego nuevo (N/n)                     =
= 5. Salir (ESC)                           =
=====
```

Puede eliminar una carta de filas más arriba de la base de la pirámide solo si está descubierta, es decir si las dos cartas de debajo de esta ya han sido eliminadas como en el caso del 8Tn.

```

Puntaje: 7

      6Tn
    7Cr 2En
  JEn 7Dr 3Tn
ACr 8Cr 5Tn 9En
4Tn 3En KEn JDr 3Cr
ZDr 9Dr 2Tn AEn 8Tn 4Dr
0 0 0 QEn 0 0 JCr

Cartas de reserva: XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX

Carta volteada del mazo: 5En
=====
= Acciones disponibles =
=
= 1. Emparejar con carta de la pirámide =
= 2. Descartar carta =
=====
1
Columna de la carta de la pirámide (1 a 7):
5

```

```

Puntaje: 9

      6Tn
    7Cr 2En
  JEn 7Dr 3Tn
ACr 8Cr 5Tn 9En
4Tn 3En KEn JDr 3Cr
ZDr 9Dr 2Tn AEn 0 4Dr
0 0 0 QEn 0 0 JCr

Cartas de reserva: XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX XXX

=====
= Acciones disponibles =
=
= 1. Emparejar cartas de la pirámide =
= 2. Eliminar rey =
= 3. Sacar de la reserva (<ENTER>) =
= 4. Juego nuevo (N/n) =
= 5. Salir (ESC) =
=====

```

Puede presionar 4 o N/n para un juego nuevo, en este caso el juego nuevo como al inicio se colocó una semilla este se va a repetir:



