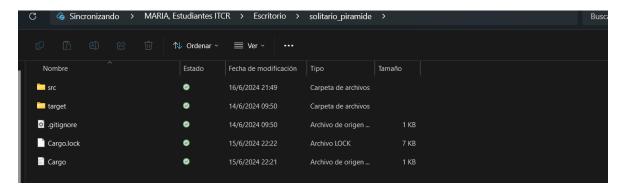
Para ejecutar el código, diríjase a la carpeta "solitario_piramide" y ahí adentro haga clic derecho y avara una terminal.



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.

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

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.

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"

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

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

Y volver a intentar sacar una carta que forme pareja:

```
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
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
              QEn 0 0
Carta volteada del mazo: 5En
Acciones disponibles
= 1. Emparejar con carta de la pirámide
= 2. Descartar carta
_____
Columna de la carta de la pirámide (1 a 7):
```

```
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
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:

```
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 QEn 0 0 JCr
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)
______
¿Desea jugar nuevamente? (s/n):
```

Para que no se repitan los juegos simplemente puede presionar 5 o ESC del teclado para salir.

Y volver a ejecutar sin ninguna semilla

Este fue el enlace consultado para seguir las reglas del juego de pirámide solitario, con una variación de usar una vez las cartas descartadas del mazo:

https://en.wikipedia.org/wiki/Pyramid_(solitaire)