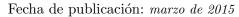


## Herramientas Computacionales

Taller 5 - Python 2:





Este taller debe hacerse en grupos de 2 personas.

El código que de solución a este taller debe ser entregado en un solo archivo con nombre: ApellidoEstudiante1-ApellidoEstudiante2\_HW5.py o .ipynb a través de Sicuaplus.

En cada parte del ejercicio se entrega 1/3 de los puntos si el código propuesto es razonable, 1/3 si se puede ejecutar y 1/3 si entrega resultados correctos. El código debe llevar comentarios suficientes.

- 1. 100 pt Blackjack: Escriba un programa en Python donde un usuario juegue blackjack con el computador. La baraja usada debe tener 52 cartas. En su código haga corresponder números a las diferentes cartas de acuerdo al siguiente esquema:  $1 \to Az$ ,  $2-10 \to 2-10$ ,  $11 \to J$ ,  $12 \to Q$ ,  $13 \to K$ . La baraja sin barajar correspondería a la siguiente lista:
  - [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13]
  - (a) 40 pt El programa debe tener al menos 5 funciones que hagan lo siguiente.
    - I. 6 pt Barajar las cartas de la baraja.
    - II. 6 pt Recibir las cartas de un jugador e imprimirlas.
    - III. 8 pt Tomar la primera carta de la baraja, entregarla y retirarla del mismo.
    - IV. 10 pt Recibir un conjunto de cartas y calcular el mayor total menor o igual a 21, o en su defecto el menor total.
    - v.  $\boxed{10~\mathrm{pt}}$  Recibir los totales del jugador y el computador y decidir el ganador.
  - (b) 40 pt En el programa el computador debe jugar automáticamente pidiendo más cartas siempre que su total sea menor a 17. Al terminar el programa debe decidir quien de los dos ha ganado.
  - (c) 20 pt El programa debe ser interactivo y debe ser clara la forma de jugar.
    - Se debe preguntar al jugador si desea más cartas (use raw\_input):
    - Se deben imprimir las cartas del jugador y del computador.

## Ayudas y Bono:

- Para barajar aleatoriamente escoja una posición al azar entre 0 y N-1 de la lista en donde están las cartas. Intercambie los elementos de la posición 0 y de la posición aleatoria. Luego escoja una posición al azar entre 1 y N − 1 e intercambie los elementos de la posición 1 y la posición aleatoria. Así sucesivamente hasta que halla barajado todo la baraja.
- Para sumar recuerde que el "Az" puede valer 1 o 11 y que cada figura (J, Q o K) vale 10.
- Cada vez que un usuario pida una carta el código debe imprimir las cartas de cada jugador.
- Bono de 15 puntos: escriba una función que imprima las cartas con algún diseño gráfico.

