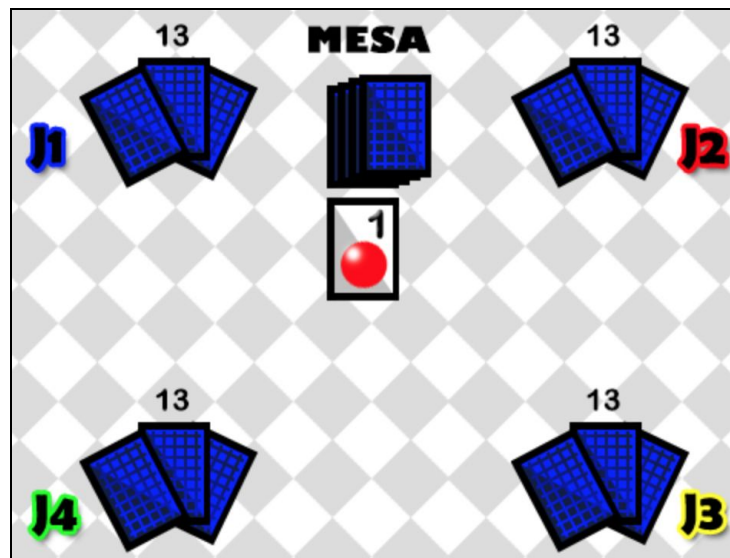


Ayudantía Semana 3

CONTEXTO

¿Cómo representar efectivamente un mazo de cartas del naipes inglés en código?. Para implementar la representación de cartas del naipes inglés en código, utilizaremos como contexto el juego Carioca. Entonces, un mazo de cartas debería tener 52 cartas distintas donde cada una de ellas puede ser completamente representada por su tipo (Corazones ♥, Pica ♠, Diamante ♦, Trébol ♣) y su rango (Ace, 2, 3, ..., 10, Jack, Queen, King). Una estructura de datos que permita representar un mazo de cartas debería ser capaz de representar cualquier secuencia y cualquier número de cartas distintas entre 0 y 52. La siguiente imagen, expone la representación de una partida de juegos con un mazo de cartas central y cuatro jugadores que cuentan con 12 cartas cada uno.



ACTIVIDADES

1. ¿Cómo representar una carta?
2. ¿Cómo representar una mazo de cartas?
3. ¿Cómo representar las cartas de un jugador?
4. Si el mazo de cartas incluye cierta cantidad de cartas que están boca abajo sobre la mesa e incluye una carta que está expuesta en sentido contrario (como el ace). ¿Qué debería modificar/agregar a su representación actual de mazo de cartas?

En todos los casos debe definir objetos de la respectiva representación solicitada y estructuras de datos asociadas.