

Desafío n° 6. Son buenas

En principio tenemos seis cartas en la mesa: dos cartas son de tu jugada, y el resto de tus rivales.

Se trata de controlar el puntaje del envido. La idea es construir un programa que establezca si tu envido pierde con el envido de los otros dos jugadores:

Una observación:

Si los tres tienen el mismo puntaje, ganás vos, porque "sos mano" (o sea, jugás primero). sabemos que los dos pares de cartas tienen un envido simple (**dos cartas del mismo palo, y ninguna es una figura**). Y acordate que el envido simple se calcula sumándole 20 a la suma de los valores de las cartas. El programa que tenés que escribir se llama "son buenas" porque esa es la respuesta que se suele dar en el Truco cuando las cartas del envido del otro le ganan a las tuyas.

