

MODELADO Y PROGRAMACIÓN

Proyecto 01

Python

Utilizando orientación a objetos, crea la calase llamada Carta, la cual representará una carta de póker que contendrá los elementos:

Valor y Palo

Valor: As, K, 3, ... etc

Palo: Diamantes, Tréboles, ...

Color: R y N

Deberás barajar y repartir dos manos de 5 cartas a dos jugadores A y B, o bien leer sus nombres del teclado. Luego deberás preguntar a cada jugador si desea cambiar una de sus cartas y que pueda cambiarla si desea hacerlo, regresando la que quiere cambiar por una del bonche de cartas que sobró luego de haber realizado la repartición inicial.

Finalmente evaluarás cada una de las manos del jugador, revisarás si hay par, dos pares, full, ... y dirás quien ganó la partida o si fue empate.

Nota:

Deberás imprimir las cartas de cada jugador tanto para que decida si hace algún cambio como para que vea la nueva carta que recibió luego de su cambio, como al final al momento de indicar ganador.

Usa símbolos especiales para imprimir los palos, es decir:

3	As	Q	5	K
♥	♦	♥	♠	♦
N	R	R	N	N

Como en la terminal no se puede cambiar el color del ícono, el color es el que usas en el ambiente de la terminal, para indicar que es de color rojo, pon las letras de abajo de la figura para indicar su color.

Fecha de entrega: 31 de marzo de 2018