

## Actividad 1. Descubrir la carta

En esta actividad tenés que descubrir cuál es la carta que la computadora eligió, y escribir el número y el palo de la misma. Para eso, indagá entre las operaciones primitivas, para ver de qué disponés. Si lográs como resultado la primera de las imágenes que aparecen a continuación, tu programa hizo lo que se esperaba; pero si obtenés uno como la segunda de ellas, entonces tenés que ver qué hiciste mal...



### Pastilla: Datos estructurados

Hasta ahora todos los datos de Gobstones eran simples. Pero las cartas son un ejemplo de datos con estructura: su valor depende de más de un dato, y existen funciones para preguntarle a un dato estructurado sus partes.