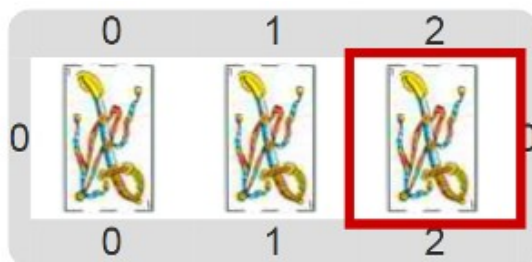


Actividad 2.2. ¡Te carteaste!

Esta actividad es similar a la anterior, pero en lugar de una mano válida de truco, tenés que generar una mano para que el oponente diga “*¡te carteaste!*” Por ejemplo, una que tenga tres veces el ancho de espadas. El escenario final debería quedar así:



Otra vez, la actividad es tan simple como poner las 3 cartas pedidas.

Pastilla: Las cartas no son únicas

El programa puede expresar la misma carta más de una vez, produciendo así situaciones que pueden resultar raras al pensar en cartas reales. Por ello, para estar seguros que el programa no permite hacer trampas debe ser construído con diversos controles.