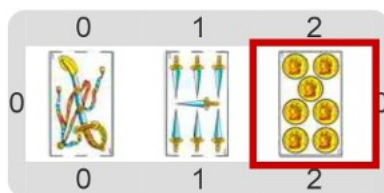


Actividad 2.1. ¡Quiero retruco!

La idea de esta actividad es que armes una mano de truco con la que se pueda cantar “*¡quiero retruco!*” Por ejemplo, una que tenga el ancho de espadas, el 7 de espadas y el 7 de oros. El escenario final debería quedar así:



Atención: la actividad te pide poner esas 3 cartas y nada más. No tenés que saber jugar al truco para completarla; solamente poné las 3 cartas para que el escenario final quede como el que se muestra.

Pastilla: ¿Cómo hacer para decir en el programa cómo es una carta?

Seguro que hay operaciones para eso. ¡A indagar!