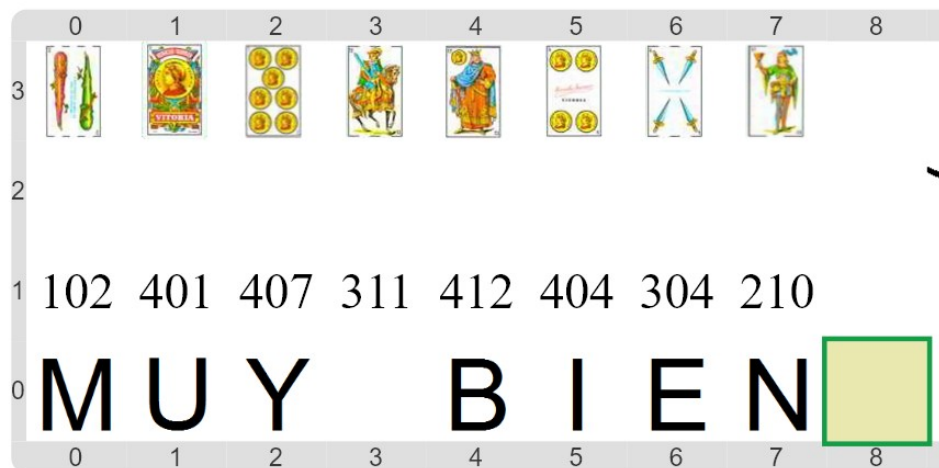


Actividad 2.2. Representar el mazo

En la actividad anterior vimos cómo obtener el código de una carta. Ahora la idea es usar esa función para codificar todo un mazo. Tenés que transformar el mazo de entrada en una lista de números, donde cada número representa el código de la carta correspondiente. Un escenario final posible sería el siguiente:



Pastilla: ¡Todos los elementos se pueden codificar con números!

Ya vimos que desde el punto de vista de las computadoras, las letras son números. Y esto también es cierto para las cartas, y de hecho, para todos los elementos que querramos representar en ellas: textos, imágenes, videos, canciones, nuestros datos personales, y toda, toda la información que hay en las compus está representada con números y listas de números. Y recordemos que los datos se pueden replicar instantáneamente y sin costo. Por eso es tan importante que entendamos esto: para que podamos tener cuidado cuando utilizamos las computadoras para vincularnos con el mundo.