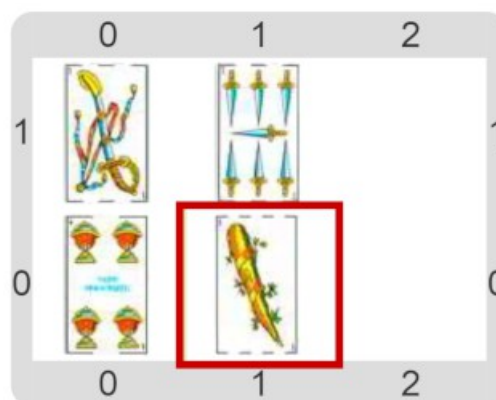
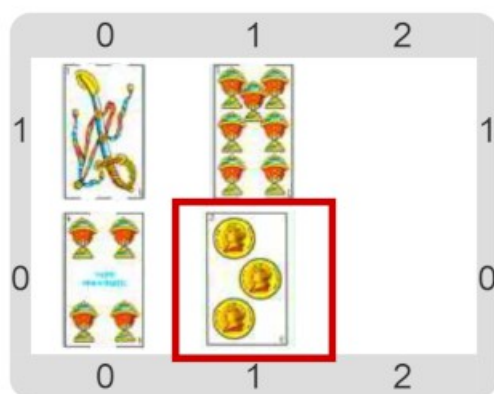


Actividad 3.2. ¡No te gastes el ancho!

En esta actividad tenés que contestar a una jugada de Truco hecha por la computadora. En el escenario aparece una carta jugada por la computadora, y vos tenés que poner una carta que le gane. Tus cartas son el ancho de bastos y el 3 de oro, y la idea es usar solamente el ancho de bastos si no podemos ganarle a la carta jugada por la computadora usando el 3 de oro.

Recordemos que en el Truco el 3 de oro pierde con los anchos de espadas y de bastos, con los sietes de espadas y de oros y con todos los demás 3, pero le gana a las demás cartas. El ancho de bastos, por otro lado, solo pierde contra el ancho de espadas, pero sabemos que no lo tiene, ¡porque lo jugó en la mano anterior!

Entonces, 2 posibles escenarios finales serán:



Pastilla: Las funciones, nuestras amigass

¿Te acordás que vimos que mediante el uso de funciones se puede lograr que condiciones complicadas resulten sencillas de entender? Acá vas a precisar varias funciones. ¿Qué te parece `es el 7 de espadas` y `es un 3` como dos de las posibles? ¿Cómo definir las? ¿Y cómo combinarlas?