

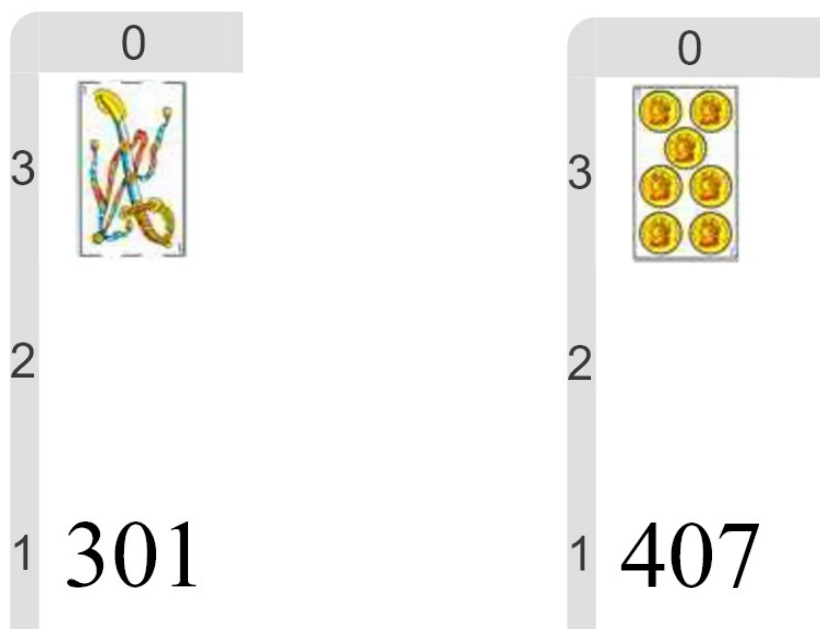
Actividad 2.1. Código de la carta

Ya vimos como las letras se pueden representar con números. Ahora bien, no solamente las letras, sino que otros elementos también se pueden representar con números.

En esta actividad tenés que construir un programa que calcule el código de una carta. El número que representa el código de una carta se calcula usando el número de la carta y el código del palo correspondiente multiplicado por 100.

La función `códigoDelPalo_` ya viene construída, por lo que solo te tenés que preocupar de hacer la función para las cartas. Para que veas cuál es el código del palo **Espadas** ya viene hecho un programa que muestra ese número, pero claramente ese programa lo vas a tener que reemplazar por el tuyo, porque siempre falla.

En las imágenes se observan dos fragmentos de escenarios finales posibles (sí, el código del ancho de Espadas es 301, y el del 7 de Oros es 407).



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. Una propiedad importante de esta codificación es que no haya dos cartas diferentes que tengan el mismo código, porque si no se confundirían.