

Bibliotecas y Registros

Ejercicio 1

Tomar el código de las resoluciones de los ejercicios de la última clase práctica y crear una biblioteca. Según lo que pedía cada enunciado, determine qué funciones/procedimientos serán públicas/os y cuáles privadas/os.

Ejercicio 2

Aurora, la bella durmiente, no era tan durmiente como pensábamos! En cámara se mostró siempre durmiendo luego de su pinchadura hasta que su príncipe fue en su búsqueda, ya que esto fue lo acordado en su contrato con Disney. Fuera de cámara, ella y Maléfica mataban el tiempo jugando al truco, pero no un truco como el que todos conocemos sino un truco modificado ya que una de ellas nunca pudo aprender a jugar el verdadero. En este truco “trucho” una carta mata a otra si tiene un número más chico, y en caso de números iguales si es de Espada mata a todas, si es de Basto mata a Oro y Copa y si es de Oro mata solamente a Copa.

1. Crear un registro que permita representar una carta española.
2. Crear una función que reciba dos cartas españolas y determine si ganó el j1 o el j2 devolviendo el número de jugador ganador.
3. Crear un registro que permita representar las cartas repartidas para Aurora o Maléfica.
4. Crear un registro que permita representar una mano de truco entre Aurora y Maléfica.
5. Crear una función que reciba una mano de este truco “trucho” y determine quién gana (jugador 1: Aurora o jugador 2: Maléfica) devolviendo la inicial de la jugadora ganadora. Suponer que el orden de las cartas en los campos son el orden de jugada y que siempre arranca tirando el j1.

Ejercicio 3

Aurora estaba chusmeando el código que hicimos para su truco trucho y, como está cursando Algo1 y hace poco aprendió sobre bibliotecas, decidió practicar y pasar lo que hicimos a una biblioteca. También nos dijo desprolijos por hacer todo en un mismo lugar. ./

1. Realizar una biblioteca para el ejercicio 2. Decidir qué funciones, procedimientos, constantes, etc deben ser públicos y cuáles no.