

Segundo Parcial de Laboratorio

Algoritmos y Estructura de Datos II

TEMA A

Ejercicio 2

Implementar el TAD *Truco-Card* que representa una carta de las que se utilizan para jugar al juego de naipes denominado *Truco*. No es necesario conocer el juego, solo se deben seguir ciertas pautas que se detallan a continuación.

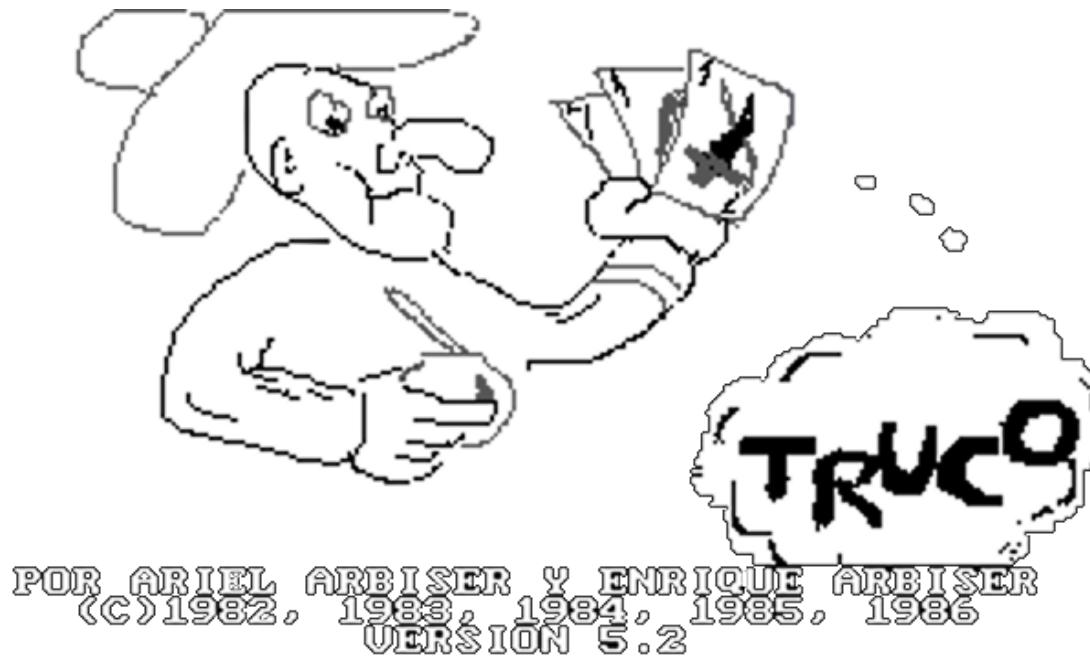


Imagen ilustrativa de un antiguo juego de PC que simulaba partidas de truco

El TAD tiene la siguiente interfaz

Función	Descripción
<code>truco_card truco_card_new(int num, char p)</code>	Crea una carta con número <code>num</code> y palo <code>p</code>
<code>bool truco_card_win(truco_card a, truco_card b)</code>	Indica si la carta <code>a</code> le gana a la carta <code>b</code>
<code>bool truco_card_tie(truco_card a, truco_card b)</code>	Indica si las cartas empatan
<code>void truco_card_dump(truco_card c)</code>	Muestra la carta en la pantalla
<code>truco_card truco_card_destroy(truco_card c)</code>	Destruye una carta

Deben definir la estructura de representación interna `struct _s_truco_card` así como la invariante de representación que se debe verificar cuando corresponda. Las cartas representan la baraja española que tienen numeración entre 1 y 12 y una figura denominada “palo” que puede ser “espada”, “oro”, “basto” o “copa”. En el juego de naipes “Truco” se juega sin las cartas con numeración 8 y 9, por lo que no son cartas válidas y no debe poder crearse una instancia con esos valores. Para poder determinar el resultado de las funciones *booleanas* `truco_card_win()` y `truco_card_tie()` se debe seguir la siguiente jerarquía de cartas:

Rango	Cartas			
15	1 de espada			
14	1 de basto			
13	7 de espada			
12	7 de oro			
11	3 de copa	3 de basto	3 de espada	3 de oro
10	2 de copa	2 de basto	2 de espada	2 de oro
9	1 de copa		1 de oro	
8	12 de copa	12 de basto	12 de espada	12 de oro
7	11 de copa	11 de basto	11 de espada	11 de oro
6	10 de copa	10 de basto	10 de espada	10 de oro
-	9 de copa	9 de basto	9 de espada	9 de oro
-	8 de copa	8 de basto	8 de espada	8 de oro
3	7 de copa		7 de basto	
2	6 de copa	6 de basto	6 de espada	6 de oro
1	5 de copa	5 de basto	5 de espada	5 de oro
0	4 de copa	4 de basto	4 de espada	4 de oro

La función `truco_card_tie()` devuelve `true` si y sólo si las dos cartas tienen **el mismo rango**. La función `truco_card_win()` devuelve `true` si y sólo si la carta `a` tiene rango mayor (estricto) a la carta `b`.

a) Implementar el TAD *Truco-Card* siguiendo las pautas de encapsulamiento vistas en la materia.

b) Crear el archivo `main.c` donde se permita al usuario ingresar dos cartas. Luego debe mostrarse por pantalla primero la carta ganadora y posteriormente la perdedora. Si las cartas empatan debe mostrar un mensaje “¡La mano está parda!” y luego mostrar las dos cartas en cualquier orden.

IMPORTANTE: El TAD *Truco-Card* y el programa en `main.c` deben estar libres de *memory leaks* y de *invalid reads / writes*

