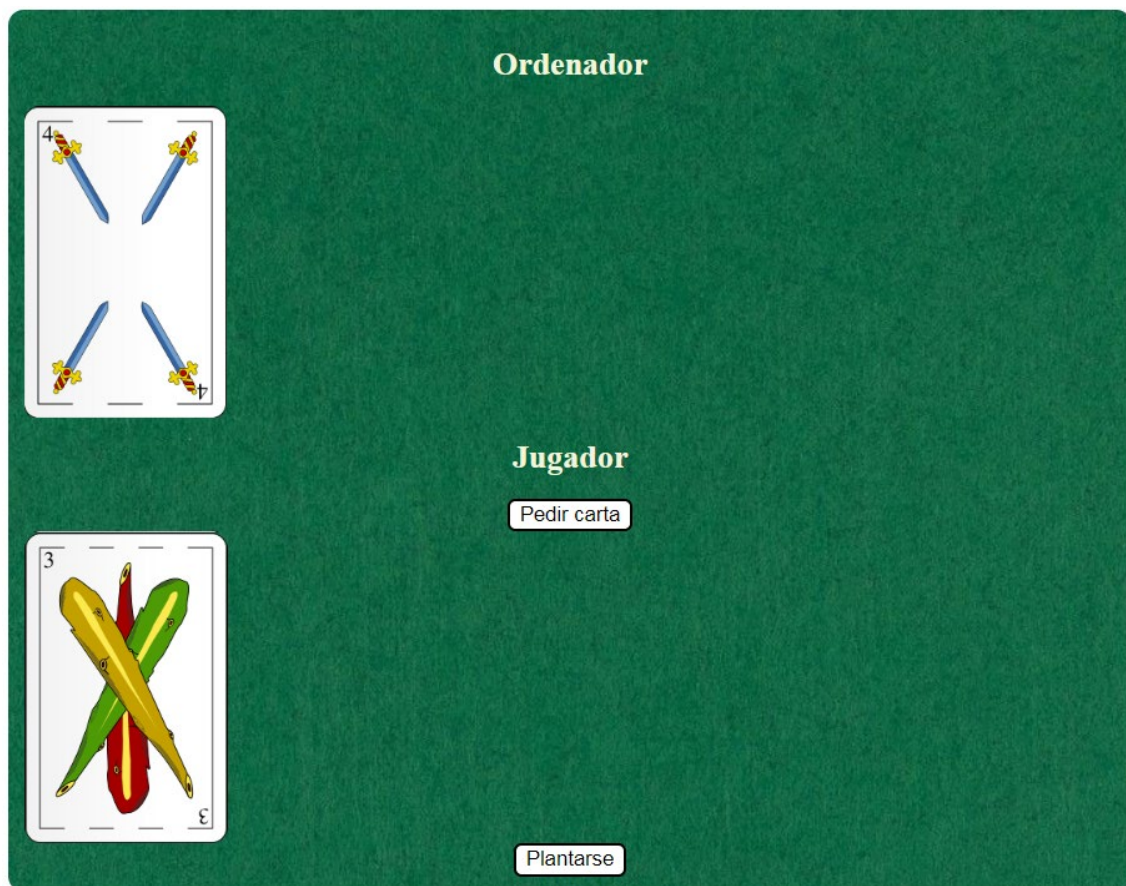


Proyecto Primera evaluación / Programación en entorno cliente

Creación del juego de cartas de las siete y media

El juego consiste en conseguir 7 y media o acercarse lo más posible sin pasarse. Para ello las cartas valen su correspondiente valor, salvo las figuras (sota, caballo y rey) que valen medio punto.

Al inicio de la partida se muestra una carta tanto para el jugador 1 como para el ordenador. El usuario puede pedir carta o plantarse.



Después del jugador, el ordenador decidirá pedir carta o no de acuerdo al algoritmo que creamos para ello y que tendrá en cuenta por un lado el valor de sus propias cartas y por otro, el valor de la primera carta del jugador (no puede «ver» las demás) y el número de cartas totales que tiene cada uno para decidir pedir carta o plantarse.

Las cartas que pida el ordenador, salvo la primera, aparecerán boca abajo y solo se volverán al finalizar la partida (cuando ambos jugadores se planten).



Si el jugador decide plantarse, el ordenador podrá seguir pidiendo carta o plantarse. Igualmente si el ordenador decide plantarse, el jugador podrá seguir pidiendo carta o plantarse.

Una vez ambos jugadores se hayan plantado, se mostrarán las cartas y se decidirá el ganador.