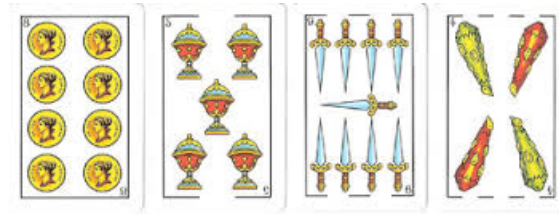


Juego de cartas



Objetivo: Aplicar arreglos, apuntadores

Descripción: Elabore un programa que utilice arreglos para solucionar la siguiente problemática.

1. En un juego de naipes se distribuyen 5 cartas aleatorias a cada jugador. (10 pts)
2. Los valores de las cartas deben representar un mazo de cartas normal, sin repetir cartas. (10 pts)
3. El número de jugadores para esta versión es de dos. (5 pts)
4. Cada participante toma su turno en orden consecutivo para formar pares de cartas del mismo valor (10 pts).
5. Si toma una carta del mazo, debe “pagar” por ella eligiendo alguna de su juego personal. (20 pts)
6. Gana el jugador que termine con 6 cartas agrupadas en 3 pares. (10 pts)
7. Cree el mazo en tiempo de ejecución (10 pts) –revolver las cartas antes de repartir-
8. Obtenga la siguiente carta del mazo en el orden acomodado (15 pts)
9. Despliegue en pantalla cada movimiento (10 pts)



El programa debe simular el juego entre esos jugadores hasta obtener un ganador barajando las cartas al inicio del juego (formar el mazo), repartiendo las cartas en el orden correcto y mostrando en pantalla cada una de las asignaciones realizadas.

Si el juego es entre el usuario y la computadora pueden ser 3 integrantes en el equipo. En el caso de Dos jugadores divida la pantalla para suponer que cada uno ve su juego por separado mostrando las cartas solamente en su turno. Pregunte por <conio.h> para linux.

Nota: Puede trabajar con un compañero, no olviden colocar ambos nombres para no suponer plagio. Cualquier similitud entre su programa y el de otro equipo, anula ambos trabajos.

Mucho éxito!