



### Objetivo

El objetivo de esta tarea es que usted se familiarice con el uso de programación orientada a objetos, y que practique con las clases dadas para realizar la Tarea 2 del curso.

### Desarrollo

Hugo y Pago son dos amigos que quieren decidir quién tiene más suerte. Para ello, han decidido sacar cartas al azar de una baraja, y ver quién tiene una mejor carta. El que gana recibe 2 puntos. Si empatan, reparten puntos. Repiten este proceso hasta que no quedan cartas en la baraja. El que tiene más puntos al final, gana.

Las reglas son las siguientes:

- Si uno tiene una carta de mayor valor, gana.
  - El orden es: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K, A**
- Si tienen cartas del mismo valor:
  - Si una de las cartas es de **corazón** y la del otro no, gana el primero.
  - Si ambas cartas no son de **corazón**, empatan.

Para realizar esta mini tarea, primero lea detenidamente el enunciado de la Tarea 2 del curso. Luego, escriba un programa en Python que simule el juego entre Hugo y Paco, utilizando para su implementación las clases provistas en la tarea 2: Baraja, Carta y Tablero.

### Fecha de Entrega

El plazo de entrega de la mini tarea es el día **viernes 9 de octubre** hasta las **23:59**, en el buzón de tareas del curso del sitio web en el SIDING.

Deberá entregar un archivo escrito en Python (en formato **.py**); puede incluir comentarios explicativos en el código.

### Compromiso del código de honor

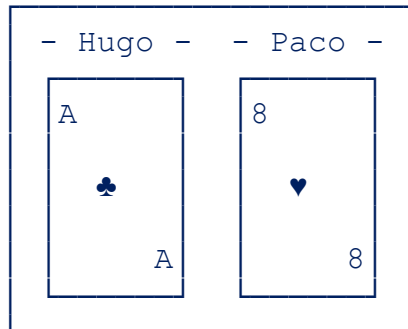
Este curso adhiere al Código de Honor establecido por la Escuela de Ingeniería, el cual es vinculante. Todo trabajo evaluado en este curso debe ser propio. Como alumno, es su deber conocer el Código de Honor (<http://www.ing.puc.cl/codigodehonor>).

## Ejemplo de ejecución ( ¡Estoy seguro puedes hacer una interfaz más atractiva! )

1)

```
>>>
```

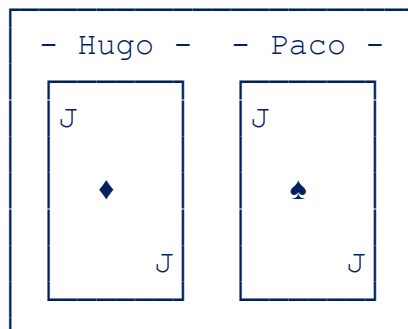
```
Estas son las cartas:
```



```
Ganó Hugo!
```

```
Hugo: 2 - Paco: 0
```

```
Estas son las cartas:
```



```
Empate!
```

```
Hugo: 3 - Paco: 1
```

Estas son las cartas:

- Hugo -	- Paco -
10 ♠ 10	10 ♥ 10

Ganó Paco!

Hugo: 3 - Paco: 3

... etc.

Estas son las cartas:

- Hugo -	- Paco -
2 ♦ 2	K ♦ K

Ganó Paco!

Hugo: 19 - Paco: 33

El ganador final es Paco!, con 33 puntos

--- tan tan! ---