

# Ejercicio autoevaluable de arreglos

Deben hacer el juego de cartas Siete y medio.

En este juego de cartas al jugador se le reparten cartas mientras no se pase de 7 y 1/2. El objetivo es acercarse a 7 y medio sin pasarse. Cada carta vale su valor, las figuras valen 1/2 y se juega con un mazo de 40 cartas (es decir, sin 8 ni 9, ni comodines):

Carta	Valor
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
10	1/2
11	1/2
12	1/2

Ejemplo:

*Sale un 3, acumula 3. Pide otra carta.*

*Sale un 10, acumula 3 y 1/2. Pide otra carta. Sale un 11, acumula 4.*

*Etcétera.*

Si el jugador decide plantarse antes de pasarse de 7 y 1/2, juega la Computadora que hace lo mismo. Si la computadora empata o le gana al jugador, entonces la PC es quien gana.

**Contemplaciones:**

- - No hace falta que hagan el juego de la computadora, si hacen que un jugador saque 7 ½ hasta quedarse o plantarse y mostrar lo que sacó, está bien.
- No hace falta que digan de qué palo es la carta, pero tengan en cuenta que una vez que se sacan una carta, esa ya está en el mazo (pueden marcar el mazo o contar los índices)
- - No hace falta que la partida sea eterna, puede hacerse 1 sola vez, aunque si la hacen hasta que el jugador decida dejar de jugar, mejor.

### **Ayuda de cómo hacer el mazo**

La mayor dificultad es cómo realizar el mazo para retirar una carta y que no vuelva a salir. Una forma es hacer un mazo con las 40 cartas y quitarlas. O bien, hacer un mazo de valores y otro de *bool* que lleve en cuenta que carta ya salió y cual no.

Ejemplo:

*Mazo de valores:*

*1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12*

*1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12*

*1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12*

*1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12*

*Donde cada columna es un palo.*