

EXAMEN 02/03/2006

PROGRAMACION EN COMPUTACION

En una mesa de poker un grupo de jugadores ($N+1$) han recibido sus 5 cartas finales. Se desea realizar un programa que permita analizar en primera instancia los valores de las jugadas solamente para los jugadores que tienen un juego de poker, que consiste en que las primeras 4 cartas sean iguales.

De aclara que nuestras cartas no se encuentran en la matriz y que las jugadas de poker se deberán ingresar con los cuatro valores repetidos en las primeras cuatro columnas de la matriz.

1
5

1	2	4	J	J	9
.	A	A	A	A	4
.	4	4	4	4	K
.	5	J	J	K	2
.	2	2	2	2	5
.
.
.
.
.
N

Matriz P

Jugadas de poker

Donde:

N = cantidad de jugadores - 1.

Lo que debemos realizar inicialmente es crear dos vectores **A[i]** y **B[i]** donde guardaremos los valores correspondientes a las cartas de las jugadas de poker (4 iguales y 1 distinta), en el vector A se guardara el valor de la carta que se encuentra 4 veces y en el B la restante.

Los valores de las cartas serán los siguientes:

Carta	2	3	4	5	6	7	8	9	J	Q	K	A
Valor de la carta	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Con estos valores debemos cargar los vectores A y B que con los valores actuales quedarían con los siguientes valores:

0
13
4
0
2
.
.
.
.
.
.

Matriz A
Valor 1ra. Carta
(4 repetidas)

0
4
12
0
5
.
.
.
.
.
.

Matriz B
Valor 5ta. carta

Luego de confeccionados los vectores anteriores deberíamos poder comparar nuestras cartas, **solamente en el caso que las nuestras también serian una jugada de poker (4-1).**

En el caso de nuestras cartas , en lugar de ingresar las 5, ingresamos por pantalla la carta que forma nuestro cuarteto sin necesidad de ingresar la segunda carta, porque suponemos que jugamos con un solo mazo de cartas y no se pueden repetir el poker de la misma carta.

Y debemos ver si nuestra jugada es ganadora o no dando un mensaje de:

Mensaje 1= **"Mano ganadora!!!!"**

Mensaje 2= **"Mano perdedora"**