

Dojô: Truco

1. Enunciado

Truco é um popular jogo de cartas praticado em diversos locais da América do Sul e algumas regiões da Espanha e Itália, jogado por dois, quatro ou seis jogadores, divididos em dois lados opostos. No chamado “Baralho limpo”, as cartas obedecem a seguinte hierarquia (mais forte para mais fraca):

- 3s;
- 2s;
- Ás;
- Rei (K);
- Valete (J);
- Dama (Q).

A cada três rodadas, as cartas são embaralhadas, e vira-se uma delas, que determina o que é chamado de “manilha”. A manilha é a carta mais forte do momento, transpassando a hierarquia comum, e é determinada como sendo a carta “seguinte” da que fora virada. Por exemplo, caso virar a carta Ás, independente do naipe, a manilha será a que viria a seguir pela hierarquia, o 2. Caso vire-se um 3, a manilha é a Dama, e assim sucessivamente. Neste jogo, só há uma ocasião na qual o naipe das cartas jogadas é relevante, caso ambos os jogadores (o programa é implementado para um jogo mano a mano) joguem uma manilha. Neste caso particular, aplica-se a seguinte hierarquia (mais forte para mais fraca):

- Paus (“Zap”);
- Copas;
- Espadas (“Espadilhas”);
- Ouros (“Pica Fumo”).

Desenvolva um programa que determine o vencedor de uma rodada de truco entre 2 jogadores, recebendo como parâmetros as cartas, e seus respectivos naipes, jogados na rodada juntamente com a carta “vira”. (carta1, naipe1, carta2, naipe2, vira)

2. Casos de Teste

Entrada	Saída
A, espadas, 3, paus, K	jogador1
2, copas, 2, paus, Q	empate
2, copas, 2, paus, A	jogador2

3. Objetivos

Exercitar a lógica de arranjos, atributos estáticos, laços de repetição e condicionais.

4. Observações

Não há.