



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE TECNOLOGIA

Peso: 5

Disciplina: Lógica e Algoritmo

Professor: Dr. Joaquim Assunção

Entrega: 30/out/2023

## Trabalho prático individual

### Card Game – *dumb play*

Abra o código C++ que estabelece as cartas do baralho.



#### 1. Função principal (até 8 pontos)

Crie uma função para que dois jogadores joguem um contra o outro. As regras são as seguintes:

- Jogador pode ter no máximo 7 cartas na mão.
- Jogador deve jogar uma carta na mesa por rodada.
- Jogador compra uma ou N cartas dependendo do número de cartas vermelhas na mesa ou até preencher 7 cartas na mão (ex. 2 cartas na mão com 3 cartas vermelhas na mesa; jogador compra 3 cartas).
- O jogo acaba somente quando todas as cartas do baralho acabarem.
- O score deve ser conforme o número de cartas na mesa.

## 2. Combate (8 a 9,5 pontos)

Cartas pretas podem ser usadas para chamar um combate. No lugar de jogar na mesa, o jogador invoca o combate com uma carta preta. O adversário deve responder com uma carta qualquer, se a carta for maior e do mesmo naipe, o jogador vence. Caso contrário o jogador perde.

Registre o número de combates vencidos na mesa. Cada um deve somar 3 pontos no final do jogo.

Considere a ordem das cartas como sua força.

## 3. Combate & especificidades (9,5 a 10 pontos)

- A carta "C" (Castelo) deve empatar qualquer combate a menos que seja jogada contra um Rei (nesse caso o Rei ganha)
- Os jogadores podem escolher mais de uma carta preta para o combate (soma o total)
- Capriche na interface para que ambos os jogadores consigam jogar.

## Entrega

Enviar por email para: [joaquim@inf.ufsm.br](mailto:joaquim@inf.ufsm.br) ... usar o título: [alg] <nome>

### C++ use:

```
#include <iostream>    //Básico de entrada e saída
#include <string>      //Strings!
using namespace std;  //Não precisa usar std:: para as funções

cout << ("_");        //escreva("_");
cin >> nome;          //leia(nome);
```