

O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas de J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas de J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas de J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas de J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	89	11	-1	38	1	39	-1	43	-1	26
1	3	33	-1	20	9	16	13	30	15	23
2	-1	28	17	12	21	24	23	19	25	31
3	27	17	5	35	29	42	11	44	33	40
4	7	18	37	15	41	32	39	34	43	25
5	47	13	49	48	51	14	53	46	55	10
6	35	22	57	41	61	27	63	36	65	37
7	19	45	69	49	67	47	31	21	73	29
8	77	83	15	92	45	68	10	8	89	59
9	71	75	45	79	28	94	14	1	91	17

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	2	3	2	1
2	1	2	1	3
3	3	1	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 43,31,14
 J_2 = 29,32,45
 J_3 = 39,17,18
 J_4 = 48,10,46
RESTO= 28,16,22,40,24,20,30,15,27,37,12,25,42,19,35,13,44,47,38,36,49,33,11,34,23,21,41,26

Preencha a tabela a seguir:										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	91	26		41		21		23		34
1		11		33		17		49		36
2		38		10		32		47		29
3		44		13		35		19		39
4		42		25		12		46		31
5		37		27		15		30		20
6		24		40		22		43		18
7		14		48		16		28		45
8										
9		67	29	39	73	77				

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 10 de M= _____ & 30 de M= _____.



407-75565 - /

O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	92	23	-1	22	-1	48	1	43	5	42
1	7	32	9	10	-1	18	11	24	15	36
2	3	35	-1	45	-1	17	21	19	17	26
3	27	49	23	44	29	46	31	12	33	47
4	37	41	39	27	41	14	43	33	45	28
5	47	39	49	15	13	34	25	20	51	11
6	57	38	59	29	61	13	63	37	65	40
7	19	21	67	31	71	30	73	16	53	25
8	75	65	57	75	10	79	71	2	41	15
9	95	99	77	55	35	69	79	92	72	29

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (dai os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	2	3	1	1
2	3	2	3	2
3	1	1	2	3

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 22,20,15
 J_2 = 37,33,26
 J_3 = 36,29,38
 J_4 = 16,31,30
RESTO= 43,41,34,45,12,27,25,44,11,48,42,13,47,21,32,40,23,14,10,17,46,49,35,18,39,28,24,19
Preencha a tabela a seguir:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	95	19		24		28		39		18
1		35		49		38		33		46
2		17		10		14		23		40
3		32		21		37		30		47
4		13		42		20		48		11
5		44		25		27		12		26
6		45		34		29		41		36
7		15		31		43		22		16
8										
9						77	35	69	79	75

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 74 de M= _____ & 12 de M= _____.



407-75572 - /

O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterà 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterà o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

📖 Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	90	48	-1	32	1	26	3	11	5	15
1	-1	19	-1	49	7	30	13	39	15	33
2	17	43	19	17	21	45	23	10	-1	25
3	25	13	-1	38	29	31	33	36	11	16
4	35	40	39	37	41	20	43	44	45	35
5	9	41	47	21	51	34	53	46	31	14
6	55	42	59	47	57	29	37	22	49	12
7	27	28	61	23	71	27	73	18	75	24
8	69	81	84	78	57	55	40	26	1	53
9	67	63	65	79	77	39	36	59	74	56

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	3	3
2	1	3	2	2
3	2	1	1	1

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

📖 Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 29,31,13
 J_2 = 21,48,22
 J_3 = 17,14,27
 J_4 = 28,15,24
RESTO= 18,46,37,23,25,16,35,19,10,40,45,39,42,38,47,12,32,36,20,49,43,34,33,41,30,26,44,11

Preencha a tabela a seguir:										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	90	11		44		26		30		41
1		15		33		34		43		17
2		49		20		36		14		32
3		12		47		27		38		42
4		39		48		45		40		22
5		21		10		19		35		13
6		31		16		25		23		24
7		37		29		46		18		28
8										
9	73	51	19	79	77					

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 74 de M= _____ & 28 de M= _____.



O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	41	-1	39	1	44	5	14
1	7	12	9	17	-1	37	11	35	-1	21
2	-1	43	15	34	21	11	3	24	23	30
3	27	10	13	28	29	16	33	38	19	27
4	35	31	39	48	17	29	41	13	45	20
5	47	45	49	22	25	26	51	36	55	49
6	57	33	59	15	61	19	63	46	65	25
7	67	42	69	18	31	23	37	40	43	47
8	71	65	31	83	77	12	92	57	51	70
9	48	13	32	77	75	73	53	79	84	80

O truco é jogado em duplas. A dupla "1"é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2"(de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (dai os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	2	1	3	2
2	1	2	2	1
3	3	3	1	3

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 39,21,10
 J_2 = 11,41,47
 J_3 = 33,48,12
 J_4 = 25,42,13
RESTO= 43,23,29,35,16,27,20,26,17,34,36,18,14,31, 37,19,44,40,49,24,46,38,32,30,22,45,15,28

Preencha a tabela a seguir:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	95	28		15		45		25		22
1		42		48		11		30		32
2		38		33		46		24		13
3		49		40		44		19		37
4		31		14		18		36		47
5		34		17		26		20		27
6		21		12		39		16		35
7		29		41		23		10		43
8										
9						65	15	23	7	79

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 12 de M= _____ & 24 de M= _____.



O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe ($1=\diamond$ (ouros), $2=\spadesuit$ (espadas), $3=\heartsuit$ (copas) e $4=\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código $4=0$, $5=1$, $6=2$, $7=3$, $Q=4$, $J=5$, $K=6$, $A=7$, $2=8$ e $3=9$. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).

As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).

As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).

As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).

A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)



Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	87	27	-1	42	1	49	3	13	5	44
1	7	16	-1	43	9	46	13	34	-1	10
2	15	23	19	22	21	28	23	21	25	18
3	27	26	29	12	11	33	33	36	31	35
4	-1	45	37	39	-1	14	41	24	45	38
5	39	15	47	37	51	32	53	25	55	29
6	43	48	57	40	59	20	61	19	65	17
7	17	41	67	31	49	30	71	47	75	11
8	69	17	63	69	89	16	92	63	35	79
9	73	77	76	33	6	47	90	84	24	82

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	2	1	1	1
2	1	2	2	2
3	3	3	3	3

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve

Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)

Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)

Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)



Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:

J_1 = 40,43,20

J_2 = 29,35,21

J_3 = 42,38,30

J_4 = 36,22,11

RESTO= 34,16,19,17,37,26,12,49,23,18,46,47,27,44, 15,32,25,31,39,28,24,33,41,48,14,45,13,10

Preencha a tabela a seguir:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	87	10		13		45		14		11
1		48		41		33		38		24
2		28		42		22		39		20
3		31		25		32		15		44
4		30		27		47		46		18
5		29		23		49		21		12
6		26		40		35		37		17
7		43		19		36		16		34
8								63	51	23
9	75	79								

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 62 de M= _____ & 32 de M= _____.



407-75608 - /

O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterà 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterà o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	90	41	-1	14	1	12	3	32	-1	21
1	5	40	9	16	11	23	-1	17	-1	49
2	13	44	19	38	7	31	21	25	25	26
3	27	45	29	28	31	20	33	33	-1	35
4	37	15	39	18	17	47	35	29	45	11
5	47	24	49	22	51	36	53	10	23	13
6	43	37	55	42	61	46	63	30	65	48
7	67	34	15	39	69	27	73	19	75	43
8	71	9	33	53	30	2	40	76	48	68
9	41	57	59	79	77	22	93	6	91	42

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	1	1	2	3
2	2	2	3	1
3	3	3	1	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 49,48,16
 J_2 = 21,17,41
 J_3 = 18,36,32
 J_4 = 19,39,24
RESTO= 14,35,10,22,34,12,38,29,47,44,33,43,30,20,31,23,46,42,13,37,15,11,25,27,45,40,26,28

Preencha a tabela a seguir:										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	85	28		26		39		40		45
1		27		25		19		11		15
2		37		13		32		18		42
3		46		23		17		21		31
4		24		20		30		43		49
5		33		41		44		47		29
6		38		36		12		48		34
7		22		10		16		35		14
8						49	37	27	15	79
9										

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 68 de M= _____ & 66 de M= _____.



407-75615 - /

O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	90	40	-1	23	-1	21	1	24	5	45
1	7	20	9	47	11	37	13	14	-1	12
2	15	28	19	13	21	49	23	15	17	18
3	25	41	-1	43	29	25	33	48	3	34
4	-1	33	35	46	41	38	43	27	45	19
5	27	31	31	16	47	10	53	39	55	29
6	57	22	59	35	61	32	63	44	39	30
7	67	17	65	11	37	42	71	36	75	26
8	51	80	42	31	63	23	87	7	73	58
9	73	69	49	79	77	98	36	93	15	59

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	2	1	2	2
2	3	3	3	3
3	1	2	1	1

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 12,31,18
 J_2 = 29,38,41
 J_3 = 33,26,34
 J_4 = 28,15,36
RESTO= 46,13,11,14,44,25,22,37,40,19,47,27,16,23,32,49,21,30,24,48,10,20,17,43,42,45,39,35

Preencha a tabela a seguir:										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	92	35		39		45		42		43
1		17		20		29		33		10
2		15		48		38		24		30
3		21		31		49		32		36
4		41		23		16		27		47
5		26		28		18		19		40
6		37		12		22		25		44
7		14		11		34		13		46
8										
9			63	15	17	53	79			

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 18 de M= _____ & 42 de M= _____.



O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas de J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas de J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas de J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas de J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas			
J_1	J_2	J_3	J_4

carta vira

Rodada

	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

📖 Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	89	20	-1	14	1	32	-1	36	3	46
1	7	29	9	24	11	47	13	18	15	27
2	-1	26	5	34	17	49	-1	30	23	35
3	19	31	27	48	31	12	33	19	25	23
4	29	39	35	43	41	10	43	44	45	28
5	47	13	49	45	51	37	37	25	53	22
6	57	11	59	38	-1	15	63	21	61	16
7	67	40	65	33	69	42	73	17	75	41
8	21	22	47	16	59	19	90	81	11	55
9	79	39	71	77	65	38	4	56	43	7

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas			
J_1	J_2	J_3	J_4

carta vira

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	1	2	2	2
2	3	1	1	3
3	2	3	3	1

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

📖 Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 29,11,26
 J_2 = 10,40,34
 J_3 = 39,30,47
 J_4 = 27,48,35
RESTO= 19,49,15,21,24,36,17,44,31,33,12,20,25,13, 42,45,23,37,18,43,41,38,32,14,22,16,46,28

Preencha a tabela a seguir:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	85	28		46		16		22		14
1		32		38		41		43		18
2		37		23		45		42		10
3		13		35		25		20		12
4		33		40		47		31		44
5		34		30		17		48		29
6		36		39		24		21		15
7		49		26		11		27		19
8						59	29	63	77	79
9										

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 10 de M= _____ & 0 de M= _____.



O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)



Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	88	31	-1	42	1	29	3	18	5	45
1	7	14	-1	22	9	47	-1	12	15	48
2	13	46	-1	24	19	27	23	34	25	44
3	27	36	29	26	-1	35	21	23	31	16
4	37	10	39	39	41	13	43	32	45	21
5	11	30	35	15	47	38	53	41	17	11
6	33	37	49	19	55	20	63	28	65	49
7	67	33	59	43	69	25	73	40	75	17
8	77	17	73	98	12	20	29	32	61	57
9	71	51	79	66	40	57	89	96	7	59

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (dai os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	1	1	3	1
2	2	2	1	3
3	3	3	2	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)



Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 43,20,38
 J_2 = 39,15,35
 J_3 = 42,17,45
 J_4 = 10,32,27
RESTO= 40,41,13,46,23,12,47,49,26,30,28,48,33,31,16,14,19,18,25,34,21,24,44,22,37,36,11,29

Preencha a tabela a seguir:										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	91	29		11		36		37		22
1		44		24		39		10		21
2		15		34		25		18		42
3		19		14		17		16		43
4		31		33		48		28		32
5		30		26		49		35		27
6		47		12		23		46		13
7		20		41		38		45		40
8										
9		39	15	29	17	79				

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 74 de M= _____ & 30 de M= _____.



407-75646 - /

O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)



Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	89	29	-1	32	-1	46	3	23	5	28
1	7	33	9	10	11	22	13	13	15	26
2	-1	40	19	44	21	48	1	11	17	24
3	27	47	29	18	31	16	33	39	35	31
4	-1	45	37	43	41	12	43	36	45	25
5	47	35	49	19	-1	37	51	14	39	41
6	57	42	55	20	61	21	53	15	63	30
7	67	17	25	38	69	27	73	34	75	49
8	65	62	54	14	95	72	24	19	33	79
9	23	59	71	77	44	40	61	34	69	42

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	1	1	2	1
2	2	2	1	3
3	3	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)



Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 15,21,44
 J_2 = 46,27,47
 J_3 = 32,35,48
 J_4 = 23,14,19
RESTO= 30,18,31,25,10,40,49,17,33,37,28,26,24,36,41,13,45,34,43,22,12,42,38,29,11,20,39,16

Preencha a tabela a seguir:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	84	16		39		20		11		29
1		38		42		12		22		43
2		23		34		14		45		46
3		13		41		44		36		24
4		26		28		37		33		17
5		27		32		49		40		10
6		21		25		15		35		47
7		31		18		30		48		19
8					65	29	53	21	75	
9										

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 34 de M= _____ & 28 de M= _____.



407-75653 - /

O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe ($1=\diamond$ (ouros), $2=\spadesuit$ (espadas), $3=\heartsuit$ (copas) e $4=\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código $4=0$, $5=1$, $6=2$, $7=3$, $Q=4$, $J=5$, $K=6$, $A=7$, $2=8$ e $3=9$. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).

As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).

As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).

As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).

A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)



Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	91	12	-1	36	-1	18	3	27	5	26
1	7	15	9	38	11	46	-1	42	13	17
2	17	49	19	33	15	48	1	25	-1	31
3	-1	44	29	32	21	29	33	14	35	24
4	31	39	37	13	41	21	43	35	27	28
5	45	10	49	37	51	11	53	20	55	16
6	57	43	59	47	61	45	25	22	63	40
7	23	23	67	34	71	41	73	30	47	19
8	75	88	35	46	48	27	64	89	72	7
9	57	39	77	65	69	79	8	42	56	14

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (dai os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	1	3	2	2
2	2	1	1	1
3	3	2	3	3

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve

Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)

Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)

Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)



Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:

$J_1 = 29,12,35$

$J_2 = 20,34,27$

$J_3 = 44,18,11$

$J_4 = 38,43,47$

RESTO=

19,45,32,22,15,36,46,10,21,37,13,40,14,26,

25,41,49,48,17,33,28,30,42,24,31,16,23,39

Preencha a tabela a seguir:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	90	39		23		16		31		43
1		24		42		30		47		18
2		28		33		17		48		49
3		41		25		11		44		26
4		14		12		38		34		40
5		13		37		21		10		46
6		36		15		22		35		32
7		29		27		45		20		19
8										
9	71	77	37	45	79					

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 10 de M= _____ & 0 de M= _____.



407-75660 - /

O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas			
J_1	J_2	J_3	J_4

carta vira

Rodada

	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

🔖 Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	86	47	-1	23	1	22	-1	46	-1	40
1	5	10	3	26	-1	33	11	32	13	20
2	15	24	19	14	17	39	21	16	25	41
3	27	12	29	43	31	27	33	13	35	21
4	-1	49	37	28	41	25	39	30	43	38
5	47	17	49	18	51	44	53	31	7	11
6	55	36	59	48	61	15	63	19	65	42
7	9	34	67	29	45	45	71	35	57	37
8	75	98	82	99	79	9	69	73	77	23
9	79	41	35	54	65	14	7	17	46	63

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas			
J_1	J_2	J_3	J_4

carta vira

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	1	1	1	2
2	2	3	3	3
3	3	2	2	1

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

🔖 Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 20,19,49
 J_2 = 45,11,37
 J_3 = 30,16,47
 J_4 = 44,10,31
RESTO= 12,41,35,38,21,14,17,33,32,23,25,48,36,46,42,40,15,26,34,27,29,22,24,28,39,43,13,18

Preencha a tabela a seguir:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	92	18		13		43		39		28
1		44		31		24		22		29
2		27		34		26		11		16
3		15		40		42		37		45
4		46		36		48		20		25
5		23		49		32		33		17
6		14		21		38		30		35
7		41		12		19		47		10
8										
9			47	39	67	11	73			

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 64 de M= _____ & 40 de M= _____.



O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	39	-1	29	1	49	-1	20	5	43
1	3	19	-1	40	9	46	13	47	15	11
2	17	42	7	12	19	38	23	41	11	14
3	-1	31	25	23	-1	30	33	17	31	44
4	37	36	39	27	41	16	43	33	29	10
5	45	24	35	26	49	15	53	45	55	35
6	57	28	59	21	61	32	63	34	65	18
7	67	48	47	37	69	25	73	22	27	13
8	75	28	20	85	3	99	9	24	38	93
9	74	80	15	71	21	51	77	79	13	33

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	1	2	1	3
2	3	1	3	2
3	2	3	2	1

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 35,27,16
 J_2 = 13,46,23
 J_3 = 24,43,33
 J_4 = 38,19,31
RESTO= 21,25,49,15,18,39,44,47,29,11,37,10,42,26, 20,28,17,45,36,30,22,41,48,40,12,32,34,14

Preencha a tabela a seguir:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	92	14		38		34		32		12
1		40		48		41		22		30
2		33		36		45		17		28
3		20		46		26		42		35
4		23		10		37		13		43
5		11		27		29		47		19
6		44		16		31		39		18
7		15		49		24		25		21
8										
9			39	47	75	3	79			

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 36 de M= _____ & 74 de M= _____.



407-75677 - /

O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas de J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas de J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas de J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas de J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	90	33	-1	45	-1	28	3	39	-1	37
1	5	11	9	41	7	30	11	43	15	27
2	17	44	19	20	21	10	23	46	1	24
3	25	36	-1	22	29	26	31	13	27	35
4	33	16	39	29	41	21	43	38	-1	31
5	45	25	49	42	51	49	47	15	13	18
6	53	47	59	34	61	12	63	14	65	40
7	67	48	69	17	35	23	55	32	71	19
8	77	67	24	92	52	7	63	39	84	51
9	57	73	75	37	79	75	30	96	78	81

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	2	2
2	2	1	1	1
3	1	3	3	3

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 18,15,25
 J_2 = 17,38,10
 J_3 = 22,13,45
 J_4 = 48,29,27
RESTO= 36,41,26,49,44,14,35,28,34,24,33,23,11,32, 46,40,37,30,47,31,39,20,19,12,42,16,43,21

Preencha a tabela a seguir:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	94	21		48		43		16		27
1		42		12		19		20		29
2		13		39		31		22		47
3		38		30		37		40		46
4		32		11		45		23		33
5		24		34		28		18		35
6		15		10		17		14		25
7		44		49		26		41		36
8										
9					57	65	27	3	79	

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 16 de M= _____ & 60 de M= _____.



407-75684 - /

O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	88	40	-1	41	1	23	3	33	5	11
1	7	38	-1	26	-1	46	9	35	15	17
2	17	28	-1	21	19	25	-1	42	23	30
3	21	29	13	44	27	14	33	43	35	18
4	37	31	39	19	25	37	41	27	45	16
5	29	20	47	15	51	48	31	34	53	12
6	57	13	11	36	61	49	59	45	65	24
7	67	47	69	10	71	22	73	39	43	32
8	75	26	3	67	78	98	49	81	63	77
9	55	49	79	60	48	74	64	68	72	61

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	2	1	2	3
2	1	2	1	1
3	3	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 46,16,12
 J_2 = 18,29,17
 J_3 = 25,49,36
 J_4 = 30,21,11
RESTO= 20,23,38,48,27,41,15,40,19,31,14,34,43,13,37,39,33,44,47,24,42,28,10,35,26,45,22,32

Preencha a tabela a seguir:										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	88	32		22		45		26		35
1		25		10		18		28		42
2		29		24		17		47		36
3		44		11		33		39		37
4		21		13		43		34		14
5		31		49		19		40		15
6		41		30		12		16		27
7		48		38		23		20		46
8									79	15
9	11	63	77							

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 24 de M= _____ & 78 de M= _____.



O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

🔖 Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	92	26	-1	20	1	42	3	21	-1	27
1	5	16	-1	31	9	12	13	48	15	14
2	17	47	-1	29	19	39	23	18	25	36
3	27	30	29	38	31	40	33	37	11	41
4	7	43	-1	32	35	44	43	10	39	13
5	45	15	49	35	51	46	53	23	55	24
6	37	11	57	34	61	28	41	45	21	19
7	63	25	69	17	71	33	73	49	67	22
8	65	46	57	48	12	64	63	34	53	31
9	67	90	77	59	47	79	75	26	11	18

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	1	3	1
2	1	2	2	3
3	2	3	1	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

🔖 Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 25,39,29
 J_2 = 35,32,45
 J_3 = 15,23,21
 J_4 = 24,11,33
RESTO= 49,12,14,19,34,47,37,38,41,26,40,16,36,43, 22,27,44,46,17,48,31,18,13,42,20,30,28,10

Preencha a tabela a seguir:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	85	10		28		30		20		42
1		11		13		23		18		31
2		33		48		17		46		44
3		27		29		35		22		39
4		43		36		16		40		26
5		41		38		21		37		25
6		24		47		34		32		19
7		14		45		15		12		49
8						59	35	75	61	79
9										

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 58 de M= _____ & 32 de M= _____.



O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas de J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas de J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas de J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas de J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	88	12	-1	25	1	43	-1	42	3	22
1	7	48	9	15	11	10	-1	32	13	38
2	5	47	17	36	21	24	-1	31	23	19
3	27	30	15	40	29	41	19	26	33	14
4	37	39	39	44	41	27	43	13	31	28
5	-1	37	45	33	51	34	53	18	55	29
6	57	23	59	16	61	17	63	49	65	46
7	25	20	49	11	67	21	73	45	71	35
8	69	48	67	18	47	97	83	36	77	79
9	35	47	75	14	39	77	25	51	82	56

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	2	2	2	2
2	3	1	1	1
3	1	3	3	3

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 40,43,26
 J_2 = 29,18,21
 J_3 = 33,12,35
 J_4 = 47,15,41
RESTO= 28,22,25,42,32,14,36,48,20,45,37,39,23,24,17,10,31,11,46,27,34,38,49,44,30,13,16,19

Preencha a tabela a seguir:										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	88	19		16		13		30		44
1		49		38		33		18		34
2		27		46		12		15		11
3		43		31		10		17		24
4		23		40		39		26		37
5		21		45		20		48		35
6		36		14		32		47		42
7		41		25		22		28		29
8									43	79
9	15	67	77							

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 56 de M= _____ & 46 de M= _____.



O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterà 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterà o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas de J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas de J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas de J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas de J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	86	11	-1	43	-1	21	1	35	5	18
1	7	16	9	31	-1	23	-1	38	11	13
2	17	37	19	48	21	22	23	47	-1	49
3	25	39	27	24	13	20	29	45	35	17
4	37	32	39	42	15	41	41	19	33	44
5	45	40	49	28	51	36	53	34	31	26
6	3	10	55	25	61	12	63	27	65	46
7	67	29	59	30	69	15	73	33	75	14
8	43	41	16	96	26	22	79	47	57	71
9	77	84	18	83	72	77	93	60	9	49

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	1	2	3	2
2	3	3	2	3
3	2	1	1	1

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 24,12,25
 J_2 = 19,28,49
 J_3 = 20,34,47
 J_4 = 16,29,21
RESTO= 41,14,46,15,35,37,13,31,27,33,36,43,45,11,40,48,42,10,39,18,17,26,30,23,44,22,32,38

Preencha a tabela a seguir:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	85	38		32		22		44		23
1		30		16		26		47		17
2		18		39		10		49		42
3		28		48		34		40		11
4		45		21		43		20		36
5		33		27		19		29		31
6		13		37		35		12		15
7		46		25		14		41		24
8						79	55	47	13	77
9										

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 34 de M= _____ & 14 de M= _____.



O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	89	39	-1	19	-1	12	3	24	-1	49
1	5	17	9	42	7	27	11	36	15	14
2	1	23	17	20	-1	45	21	41	23	28
3	25	44	27	43	29	31	33	16	35	18
4	37	22	-1	32	13	25	39	21	45	13
5	47	29	49	15	41	30	51	38	55	37
6	57	35	59	46	61	10	63	34	65	26
7	67	48	53	33	69	40	73	47	19	11
8	75	61	36	16	18	80	58	10	82	31
9	43	77	71	79	88	23	69	86	96	6

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (dai os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	2	2	3	2
2	1	1	1	1
3	3	3	2	3

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 11,15,45
 J_2 = 38,28,46
 J_3 = 23,26,16
 J_4 = 41,17,31
RESTO= 37,32,14,25,20,13,34,36,39,27,44,21,19,10, 49,43,33,22,40,29,12,24,30,47,18,42,48,35

Preencha a tabela a seguir:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	83	35		48		42		18		47
1		30		24		12		26		29
2		17		40		31		22		33
3		43		49		10		19		38
4		21		44		27		39		36
5		41		15		34		13		11
6		20		25		16		46		14
7		32		37		45		28		23
8				59	39	79	51	73		
9										

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 16 de M= _____ & 10 de M= _____.



O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas do J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas do J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas do J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas do J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	89	12	-1	39	1	41	3	46	-1	43
1	5	14	9	30	-1	35	13	29	11	26
2	17	21	19	38	21	11	23	18	25	15
3	27	32	29	49	31	36	-1	10	15	20
4	-1	44	33	25	41	48	43	17	45	40
5	47	27	49	19	51	13	53	34	55	28
6	7	42	57	22	59	47	39	23	61	31
7	65	24	67	33	35	37	71	16	73	45
8	75	15	12	61	33	39	79	2	74	37
9	77	69	63	79	89	19	53	9	11	10

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	2	1	3	2
2	3	2	1	3
3	1	3	2	1

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 31,16,23
 J_2 = 20,15,41
 J_3 = 49,45,35
 J_4 = 42,44,13
RESTO= 33,27,47,26,48,25,28,11,34,32,21,19,24,22, 43,12,39,36,40,30,29,38,17,37,46,18,10,14
Preencha a tabela a seguir:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	85	14		10		18		46		37
1		17		38		29		44		30
2		35		40		36		13		42
3		39		12		43		22		24
4		19		41		16		21		45
5		32		34		11		28		23
6		20		49		25		48		15
7		26		47		31		27		33
8						75	61	63	29	79
9										

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 68 de M= _____ & 76 de M= _____.



O jogo do TRUCO Considere uma representação possível para um baralho de truco. São 4 naipes ($\diamond$ =ouros, $\spadesuit$ =espadas, $\heartsuit$ =copas e $\clubsuit$ =paus) e 10 cartas em cada naipe: 4, 5, 6, 7, Q, J, K, A, 2, 3, da menos válida para a mais válida. Lembre-se que na memória encadeada, existirão OUTRAS coisas além do baralho. Cuidado com as coisas que podem ser assumidas. *Muito pouca coisa pode.*

Cada carta está identificada por um número do tipo NC, onde N=naipe (1= $\diamond$ (ouros), 2= $\spadesuit$ (espadas), 3= $\heartsuit$ (copas) e 4= $\clubsuit$ (paus)). As cartas usam o código 4=0, 5=1, 6=2, 7=3, Q=4, J=5, K=6, A=7, 2=8 e 3=9. Assim por exemplo, a carta 25 é o valete de espadas...

Qual a carta 17 _____ e a carta 28 _____ e a 42 _____?

A memória M é aquela convencional, já vista em sala. Existirão na memória abaixo, diversas listas. J_1 , J_2 , J_3 e J_4 são as listas de cada jogador. Cada uma conterá 3 cartas, como é próprio do truco. Haverá uma lista RESTO que conterá o resto do baralho. (28 cartas).

Vamos localizar as cartas no seguinte exemplo										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	37	-1	12	1	44	3	16	5	24
1	7	26	-1	34	-1	36	9	18	15	14
2	17	28	19	15	21	31	11	33	23	13
3	-1	49	27	40	31	22	33	47	35	38
4	37	27	39	29	41	42	13	23	43	48
5	47	46	49	20	51	25	53	10	25	32
6	29	43	-1	17	55	30	63	19	61	21
7	45	39	59	35	67	41	65	45	75	11
8	77	42	64	6	55	49	44	87	73	36
9	46	47	45	57	71	73	69	79	82	99

Os apontadores das listas (J_1 , J_2 , J_3 , J_4 , RE) estão num bloco de 5 inteiros apontados pelo &0. Cada apontador de lista é 1 inteiro. Cada carta será composta de 2 inteiros: CARTA + & do próximo. Terminador é -1.

O bloco de descritores começa no endereço apontado por 0 e é 57,71,73,69 e 79.

As cartas de J_1 são: 10, 31 e 26 (4 $\diamond$, 5 $\heartsuit$ e K $\spadesuit$).
As cartas de J_2 são: 39, 32 e 13 (3 $\heartsuit$, 6 $\heartsuit$ e 7 $\diamond$).
As cartas de J_3 são: 35, 19 e 43 (J $\heartsuit$, 3 $\diamond$ e 7 $\clubsuit$).
As cartas de J_4 são: 21, 42 e 34 (5 $\spadesuit$, 6 de $\clubsuit$ e Q $\heartsuit$).
A carta que virou (a segunda da lista RESTO) é 45 (J de $\clubsuit$).

Exemplo completo

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	93	32	-1	14	-1	20	-1	30	3	34
1	-1	29	5	38	1	22	11	43	15	47
2	9	48	17	49	21	45	23	40	25	10
3	-1	44	19	11	13	12	27	13	7	25
4	35	15	39	17	29	39	41	41	45	19
5	47	37	43	35	49	36	53	42	55	16
6	57	26	59	21	61	23	63	18	65	28
7	67	46	69	27	71	31	73	24	75	33
8	77	64	55	13	9	39	38	72	42	35
9	82	48	90	33	51	31	37	79	54	89

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	2	1	1
2	1	1	2	3
3	2	3	3	2

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Resultado do Exemplo

Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)

Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)

Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)

Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 1

A configuração para a partida que você jogará é:

M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	90	46	-1	22	1	45	3	42	5	32
1	7	18	9	49	-1	48	11	29	-1	23
2	15	24	19	17	21	21	23	19	-1	43
3	25	13	29	40	31	12	17	47	33	11
4	37	44	27	20	-1	31	39	16	43	33
5	13	28	45	27	41	26	51	39	47	15
6	49	25	35	36	55	14	63	10	65	30
7	67	41	69	34	71	37	73	38	75	35
8	77	58	65	44	64	42	80	27	29	47
9	61	57	59	53	79	35	85	46	1	8

O truco é jogado em duplas. A dupla "1" é composta por J_1 e J_3 que joga contra a dupla "2" (de J_2 e J_4). Cada partida de truco tem 3 rodadas. (daí os jogadores terem 3 cartas). A cada rodada, cada jogador joga 1 de suas cartas. A dupla que tiver o jogador que jogar a maior carta, será a vencedora da rodada. A dupla que vencer 2 rodadas, vence a partida. (Há casos raros de empate). Mesmo resolvido o jogo na rodada 2, você DEVE CALCULAR A RODADA 3

Escreva aqui as cartas das listas				carta vira
J_1	J_2	J_3	J_4	

Neste jogo, cada jogador jogará as seguintes cartas:

Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
1	3	3	2	1
2	1	2	3	2
3	2	1	1	3

cartas efetivamente jogadas				
Rodada	J_1	J_2	J_3	J_4
primeira				
segunda				
terceira				

Você deve
Descobrir qual a carta que virou (é a segunda da lista RESTO)
Descobrir quais as manilhas (a carta seguinte a da que virou)
Determinar quem ganhou e responder as questões abaixo.

Resultado
Dupla vencedora da rodada 1: _____ (1,2,E=empate)
Dupla vencedora da rodada 2: _____ (1,2,E)
Dupla vencedora da rodada 3: _____ (1,2,E)
Vencedor final _____ (1,2,E)

Para você fazer: Exercício 2

Para o próximo exercício, são dadas as cartas em cada uma das listas. O bloco de apontadores continua sendo apontado pelo endereço ZERO de M. Cada carta continua sendo representada por um bloco de 2 inteiros: (carta + &próximo). Preencha a memória a seguir, manuseando APENAS OS APONTADORES. As cartas já estão colocadas na memória.

As cartas de cada lista são:
 J_1 = 36,38,13
 J_2 = 24,45,30
 J_3 = 49,39,47
 J_4 = 29,48,44
RESTO= 23,20,46,40,27,42,16,43,35,10,33,21,37,28,19,26,18,11,12,32,25,17,41,22,14,15,31,34

Preencha a tabela a seguir:										
M	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	95	34		31		15		14		22
1		44		41		49		17		25
2		32		12		11		18		26
3		45		19		30		39		28
4		37		21		33		29		36
5		10		35		47		43		16
6		42		48		27		40		38
7		24		46		13		20		23
8										
9						49	71	15	47	79

Não esqueça que na memória acima, já estão preenchidas as cartas. Só faltam os endereços, que você deve achar.

Os conteúdos da memória em cada endereço especificado:

& 26 de M= _____ & 42 de M= _____.

