

¡Falta envido!

Contribución de Agustín Santiago Gutiérrez

Descripción del problema

El truco es un juego de cartas muy popular en la República Argentina. Se juega utilizando cartas de la baraja española.

Un mazo de cartas está formado por 40 cartas diferentes. Cada carta contiene un número desde 1 hasta 12 inclusive, y pertenece a uno de los cuatro *palos* posibles: oros, copas, espadas o bastos. No existen cartas que contengan ni el número 8 ni el número 9.

Una parte importante del juego consiste en, dadas tres cartas **distintas** del mazo, determinar el *valor de envido* correspondiente a esas cartas.

El *puntaje de envido* de una carta es igual a su número, a menos que la carta tenga un número mayor o igual a 10, en cuyo caso el puntaje de envido de la carta es 0.

Hay dos formas de crear envido a partir de un conjunto de cartas dadas:

- Se elige alguna de las cartas, y se toma como valor de envido el puntaje de envido de esa carta.
- Se eligen **dos** de las cartas **que pertenezcan a un mismo palo**, y se toma como valor de envido 20 más la suma de los puntajes de envido de ambas cartas.

El valor de envido correspondiente a ciertas cartas es el máximo posible valor que puede obtenerse usando alguna de las formas anteriores.

Dadas tres cartas del mazo, debes escribir una función que calcule el valor de envido correspondiente.

Descripción de la función

Debes implementar la función `envido(numero1, palo1, numero2, palo2, numero3, palo3)`

Sus parámetros son:

- `numero1, numero2, numero3`: Enteros que indican qué número contiene cada carta. `numero1` indica el número de la primera carta, `numero2` el de la segunda, y `numero3` el de la tercera.
- `palo1, palo2, palo3`: Cadenas de texto que indican a qué palo pertenece cada carta. `palo1` indica el palo de la primera carta, `palo2` el de la segunda, y `palo3` el de la tercera.

La función debe retornar un único entero: el valor de envido correspondiente a las tres cartas.

Evaluador

El evaluador local lee de la entrada estándar con el siguiente formato:

- Primera línea: `numero1 palo1`
- Segunda línea: `numero2 palo2`
- Tercera línea: `numero3 palo3`

El evaluador local escribe a la salida estándar la respuesta retornada por la función.

Restricciones

- `numero1, numero2, numero3`
∈ {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10, 11, 12}
- `palo1, palo2, palo3`
∈ { "oros", "copas", "espadas", "bastos" }
- Las tres cartas indicadas serán distintas. Es decir, no habrá dos con idéntico número y palo.

Ejemplo

Si se invoca al evaluador con la siguiente entrada:

```
2 copas
10 oros
1 oros
```

Para un programa correcto, la salida será:

```
21
```

Si en cambio la entrada es:

```
1 espadas
7 espadas
6 espadas
```

Para un programa correcto, la salida será:

```
33
```

Puntuación

Este problema no tiene subtareas. Existen 100 casos de prueba y cada uno vale un punto, es decir, el puntaje de un envío es igual a la cantidad de casos de prueba que resuelve correctamente. Entre todos los envíos, tu puntaje final será el del programa que más casos de prueba resuelva.