

proyecto_black_jack\assets\js\juego.js

```
8 let deck = [];
9 const tipos = ["C", "D", "H", "S"];
10 const especiales = ["A", "J", "Q", "K"];
11
12 let puntosJugador = 0;
13 let puntosComputadora = 0;
14
15 // Referencias del HTML
16 const btnPedir = document.querySelector("#btnPedir");
17 const btnDetener = document.querySelector("#btnDetener");
18 const btnNuevo = document.querySelector("#btnNuevo");
19
20 const divCartasJugador = document.querySelector("#jugador-cartas");
21 const divCartasComputadora = document.querySelector("#computadora-cartas");
22
23 const puntosHTML = document.querySelectorAll("small");
24
25 // Esta función crea un nuevo deck
26 const crearDeck = () => {
27   for (let i = 2; i <= 10; i++) {
28     for (let tipo of tipos) {
29       deck.push(i + tipo);
30     }
31   }
32
33   for (let tipo of tipos) {
34     for (let esp of especiales) {
35       deck.push(esp + tipo);
36     }
37   }
38   // console.log( deck ) solo para probar código
39   deck = _.shuffle(deck);
40   console.log(deck);
41   return deck;
42 };
43
44 crearDeck();
45
46 // Esta función me permite tomar una carta
47 const pedirCarta = () => {
48   if (deck.length === 0) {
49     throw "No hay cartas en el deck";
50   }
51   const carta = deck.pop();
52   return carta;
53 };
54
55 // pedirCarta();
56 const valorCarta = carta => {
57   const valor = carta.substring(0, carta.length - 1);
58   return isNaN(valor) ? (valor === "A" ? 11 : 10) : valor * 1;
59 };
60
61 // turno de la computadora
62 const turnoComputadora = puntosMinimos => {
63   do {
64     const carta = pedirCarta();
```

```

65
66     puntosComputadora = puntosComputadora + valorCarta(carta);
67     puntosHTML[1].innerText = puntosComputadora;
68
69     // 
70     const imgCarta = document.createElement("img");
71     imgCarta.src = `assets/cartas/${carta}.png`; //3H, JD
72     imgCarta.classList.add("carta");
73     divCartasComputadora.append(imgCarta);
74
75     if (puntosMinimos > 21) {
76         break;
77     }
78 } while (puntosComputadora < puntosMinimos && puntosMinimos <= 21);
79
80 setTimeout(() => {
81     if (puntosComputadora === puntosMinimos) {
82         alert("Nadie gana :(");
83     } else if (puntosMinimos > 21) {
84         alert("Computadora gana");
85     } else if (puntosComputadora > 21) {
86         alert("Jugador Gana");
87     } else {
88         alert("Computadora Gana");
89     }
90 }, 100);
91 };
92
93 // Eventos
94 btnPedir.addEventListener("click", () => {
95     const carta = pedirCarta();
96
97     puntosJugador = puntosJugador + valorCarta(carta);
98     puntosHTML[0].innerText = puntosJugador;
99     const imgCarta = document.createElement("img");
100    imgCarta.src = `assets/cartas/${carta}.png`; //3H, JD
101    imgCarta.classList.add("carta");
102    divCartasJugador.append(imgCarta);
103
104    if (puntosJugador > 21) {
105        console.warn("Lo siento mucho, perdiste");
106        btnPedir.disabled = true;
107        btnDetener.disabled = true;
108        turnoComputadora(puntosJugador);
109    } else if (puntosJugador === 21) {
110        console.warn("21, genial!");
111        btnPedir.disabled = true;
112        btnDetener.disabled = true;
113        turnoComputadora(puntosJugador);
114    }
115 });
116
117 btnDetener.addEventListener("click", () => {
118     btnPedir.disabled = true;
119     btnDetener.disabled = true;
120
121     turnoComputadora(puntosJugador);
122 });
123
124 btnNuevo.addEventListener("click", () => {

```

```
125 | console.clear();
126 | deck = [];
127 | deck = crearDeck();
128 |
129 | puntosJugador = 0;
130 | puntosComputadora = 0;
131 |
132 | puntosHTML[0].innerText = 0;
133 | puntosHTML[1].innerText = 0;
134 |
135 | divCartasComputadora.innerHTML = "";
136 | divCartasJugador.innerHTML = "";
137 |
138 | btnPedir.disabled = false;
139 | btnDetener.disabled = false;
140 | });
```