Presentación de juego y preguntamos el nombre del jugador.

Texto

Descripción generada automáticamente

Creamos las 2 variables que faltan

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Chat o mensaje de texto

Descripción generada automáticamente

Y colocamos la función en el main

Texto

Descripción generada automáticamente

Agregamos los dos palos que faltaban:

Pantalla de computadora con letras

Descripción generada automáticamente con confianza media  
Dentro de la función chooseCards creamos 2 if el primero es por si toca un AS y el otro if es para decir los puntos que vale la carta.

El primer if le decimos que si la carta es = a 1 y que el jugador es el jugador1 que ejecute el do-While. Le preguntamos el usuario si quiere que sea un 1 o un 11.

Texto

Descripción generada automáticamente

El segundo if sirve para decir cuantos puntos vale la carta

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente