def barajaNueva(numero):

Esta función toma como argumento un entero. Si el entero es igual a 1, crea un nuevo mazo de cartas, donde cada carta se crea como una combinación de los elementos de

palos = [ "♠”, "♥", "♣", "♦"] y valores = ['A', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9', '10', 'J', 'Q', 'K']

Cada palo se almacena en una sub lista con su nombre dentro de la matriz baraja, que es la salida de la función

def repartir(baraja , mano, valor):

La función toma como entradas 3 listas. Luego selecciona una carta al azar y la elimina de la baraja. La salida son las 3 variables de entrada actualizadas.

def valorCarta(carta):

Toma una carta como cadena de caracteres y devuelve el valor numérico entero asociado a la misma.

def esBlackJack(puntos, mano):

Evalúa los puntos de la mano y las cartas que la componen para determinar si es Blackjack. Si la mano suma 21 y está formada por 2 cartas, la mano es Blackjack y su salida es 1. De lo contrario devuelve 0.

def nuevaPartida(k):

La función toma como entrada una variable que usamos como condición para crear un ciclo repetitivo y devuelve el valor que mantiene el ciclo funcionando.

otraPartida = 0

partida = 0

Ambas variables son usadas por la función nuevaPartida() para crear el ciclo repetitivo.