

1. Definir la clase 'Carta':

- Creé una clase interna llamada **Carta** para representar una carta. Esta clase tiene dos atributos: **pal**o y **va**lor, y un método **toString()** para imprimir la carta de manera legible.

2. Crear el mazo de cartas:

- Implementé un método **crearMazo()** que genera un mazo completo de cartas, combinando palos y valores.

3. Repartir cartas:

- Escribí un método **repartirCarta()** que toma una carta del mazo y la agrega a la mano del jugador. También muestra un mensaje informando sobre la carta repartida.

4. Calcular el valor de la mano:

- Implementé el método **calcularValorMano()** para determinar el valor total de una mano de cartas, teniendo en cuenta el valor de las cartas, incluyendo la flexibilidad del as.

5. Jugar turnos:

- Creé el método **jugarTurno()** que permite a un jugador (ya sea el jugador humano o la computadora) tomar decisiones durante su turno. Muestra las cartas en la mano, calcula el valor total y permite al jugador decidir si quiere tomar otra carta.

6. Determinar ganador:

- Implementé el método **determinarGanador()** que compara los valores de las manos del jugador y la computadora para determinar quién gana o si hay un empate.

7. Main:

- En el método **main**, organicé el flujo del juego. Creé el mazo, lo barajé, repartí las cartas iniciales y permití que el jugador y la computadora realizaran sus turnos. Finalmente, determiné y anuncié el ganador.

8. Interacción con el usuario:

- Utilicé la clase **Scanner** para obtener las respuestas del jugador durante el juego.

9. Mensaje de juego:

- Desarrollé mensajes claros y descriptivos para proporcionar información sobre las cartas repartidas, el valor de las manos y el resultado del juego.

10. Pruebas y ajustes:

- Probé el juego, identifiqué posibles problemas o mejoras y realicé ajustes en consecuencia.