

# Actividad 7: Juego de Cartas

Crear una página web que sea el típico juego de cartas donde se van girando y emparejando aquellas cartas que sean iguales. Podéis desarrollar el juego con las normas y criterio que queráis, así como el estilo. No está permitido usar *jQuery*, ni ninguna otra librería.

Incluir sonidos y cualquier otro recurso que consideréis necesario. Programar además un marcador donde se vayan registrando los resultados, como el número de intentos, número de aciertos, tiempo transcurrido, cronómetro, registro de ganadores,... Un ejemplo sería el mostrado en la siguiente captura.

Se recomienda usar la etiqueta `<input type = "image">` para colocar las cartas. Utilizar la función `setTimeout()` para girarlas en caso de no coincidencia. Y para ordenar de forma aleatoria un *array* de cartas podéis usar:

```
array.sort(function(){return 0.5 - Math.random()})
```

