Práctico 15 - Black Jack

Diseñen libremente un juego de Black Jack.

**Reglas:**

Gana quien obtiene el puntaje más cercano a 21.

Las figuras (J, Q y K) valen 10, el As vale 11 o 1 y todas las otras cartas valen lo que dicen.

Se reparten dos cartas a la vista para cada jugador y una a la vista y otra oculta para el Crupier (el repartidor que representa a la Banca). Luego de esto, el Crupier preguntará si necesita más cartas hasta que el jugador no quiera más o se pase de 21 (en ese caso pierde automáticamente). El Crupier deberá sacar cartas mientras sume menos de 17. Si terminan sumando lo mismo es Empate.

**Consejos no obligatorios:**

* Construyan tuplas con número y palo a partir de estas tuplas en el constructor de la clase principal:
  + palos = ("Pique", "Corazón", "Diamante", "Trébol")
  + valores = (2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, "J", "Q", "K", "A")
* Presten atención a que siempre tendremos un jugador especial (el Crupier o Dealer), no deberíamos implementar herencia?
* Algunos métodos posibles sugeridos son pedirCarta y calcularMano.