**Proyecto de Investigación**

Crear el juego de **cartas del 21**, teniendo en cuenta que se debe dar dos cartas al jugador y dos cartas al computador al inicio del juego. Tanto el jugador como la maquina pueden elegir si desean otra carta. El que va a ganar es quien sume 21 o se aproxime más a 21. El primero en jugar es el Jugador. Luego que termina el jugador empieza la máquina. Los resultados de los puntos se muestran a medida que se pida las cartas. Cuando acabe el juego, se deben mostrar las cartas que usaron con el número y su color y aparte la suma de ellas.

Este juego se basa en arreglos, cadenas, funciones, bucles y generación de valores aleatorios que hemos visto y desarrollado en clases. Las cartas a crear son 52 las cuales se demuestran a continuación:

**Corazón rojo: As(1), 2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K**

**Brillo rojo: As(1), 2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K**

**Corazón negro: As(1), 2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K**

**Trébol negro: As(1), 2,3,4,5,6,7,8,9,10,J,Q,K**

**Nota:** El As vale 1 punto, la J, Q y K valen 10 puntos. Las cartas no pueden repetirse ni para el jugador, ni para la máquina, es decir las cartas que salen no pueden volver a salir en un juego. Imagínese en la vida real si a usted le sale el As negro es imposible que le vuelva a salir el As negro a usted o la maquina en el mismo juego. Por cada juego se inicializan las cartas. Las únicas funciones de arreglos propias de JS que se pueden usar son: length(), push(), split(). Todas las funciones tiene que crearlas o reutilizar las que hizo en la tarea anterior: buscar, ingresar o insertar, recorrer o presentar, eliminar.

El botón reiniciar o empezar (Sortea dos cartas tanto al jugador y a la maquina)

El botón finalizar muestra un fragmento html de los resultados indicando quien ganó

