

Primero, para el análisis del programa, lo primero que pensamos fue en la clase cartas, esta clase sería la encargada de lanzar el número random para las cartas, por eso se creo la clase cartas, esta es la encargada de dar el número random para las cartas, después de eso se pensó en la clase Juego Cartas, la cuál sería la encargada de hacer la mayor parte del proceso, en ella se determinó que debíamos tener una función con la cuál determináramos el valor de la carta y el palo al que pertenece, tanto del jugador cómo de la máquina, después de eso, una función la cuál sea capaz de determinar si se ganó o perdió y de que manera, si fue por número, o por el palo de las cartas.

