

## **EJERCICIO 1: Juego de Cartas**

### **Clase Carta:**

1. Crea la clase Carta con los siguientes atributos: valor y palo.
2. Utiliza properties para acceder y modificar los atributos valor y palo.
3. Implementa un método `__str__` para imprimir la representación de la carta.

### **Clase Mazo:**

1. Crea la clase Mazo con un atributo cartas que contendrá una lista de instancias de la clase Carta.
2. Implementa un método `repartir_carta` que devuelva una carta del mazo y la elimine de la lista.
3. Utiliza la clase random para barajar el mazo en el momento de la creación.

### **Clase Jugador:**

1. Crea la clase Jugador con los siguientes atributos:
  - o nombre: el nombre del jugador.
  - o mano: una lista de cartas que el jugador tiene en la mano.
2. Utiliza properties para acceder y modificar el atributo nombre.
3. Implementa un método `recibir_carta` que reciba una carta y la agregue a la mano del jugador.
4. Implementa un método `calcular_puntuacion` que calcule la puntuación actual del jugador en base a las cartas en su mano.
5. Implementa un método `__str__` para imprimir la información del jugador y sus cartas.

### **Clase Blackjack (puede implementarse otro juego de cartas: 7 y medio, chinchón, mus, etc., dependiendo del juego elegido será necesario añadir métodos al jugador y al mazo):**

1. Crea la clase Blackjack con los siguientes atributos:
  - o mazo: una instancia de la clase Mazo.
  - o jugadores: una lista de instancias de la clase Jugador.
2. Implementa un método `repartir_cartas_iniciales` que reparta dos cartas a cada jugador al inicio del juego.
3. Implementa un método `jugar` que permita a cada jugador realizar turnos para pedir cartas adicionales.
4. Implementa la lógica para determinar si un jugador tiene un Blackjack o se ha pasado de 21.
5. Al final del juego, muestra la puntuación final de cada jugador.