

## Blackjack (21)

### Enunciado

Crearán una versión simplificada del juego de cartas Blackjack para la consola. El jugador competirá contra la casa (el "crupier") intentando que sus cartas sumen 21 o se acerquen más que las del crupier, sin pasarse.

### Metas

1. El programa crea una baraja de 52 cartas, la baraja, y reparte dos cartas al jugador y dos al crupier, mostrando solo una de las cartas del crupier.
2. Se calcula y muestra el valor de la mano del jugador, manejando correctamente que las figuras (J, Q, K) valen 10 y el As puede valer 1 u 11.
3. El jugador puede "pedir carta" para intentar mejorar su mano o "plantarse". Si se pasa de 21, pierde automáticamente.
4. Una vez que el jugador se planta, se implementa la lógica del crupier: pide cartas automáticamente hasta que su mano suma 17 o más, y luego se planta.
5. El programa determina correctamente al ganador comparando las manos al final de la ronda y maneja los empates.

### A tener en cuenta

- En todos los puntos donde se solicite al usuario que ingrese datos, el programa deberá estar preparado para manejar entradas inválidas. Se debe mostrar un mensaje de error claro y permitir al usuario intentarlo de nuevo sin que el programa termine de forma inesperada.

### Extras (Opcional)

- Para aquellos que deseen un desafío adicional y quieran explorar más allá de la consola, se propone como opcional el desarrollo de una interfaz gráfica simple utilizando HTML y CSS. La lógica del juego desarrollada en JavaScript deberá ser conectada a esta interfaz para poder jugar desde el navegador, manipulando los elementos del DOM para reflejar el estado del juego.

### Consignas

- El desarrollo del TP se hará a través de Github. Deberán trabajar en el fork de repositorio del TP creado exclusivamente para este trabajo.
- Además del desarrollo en código del proyecto, deberán entregar también un pseudocódigo del mismo que refleje de forma fiel el trabajo a realizar en código.
- Deberán realizar todas las metas posibles, teniendo que desarrollar de forma obligatoria la primera de ellas.
- Para cada meta, deberán usar una rama diferente en donde llevarán a cabo el desarrollo de dicha meta. Ej.: en la rama meta-1 se escribe el código y el pseudocódigo para esta parte del trabajo.
- Luego de finalizado el trabajo en las ramas, deberán mergear cada una de ellas a la rama main. La producción final del trabajo debe estar en esta rama.