**Juego de Cartas**

Fecha de entrega: 6 de octubre 12:40. Entregar por el aula virtual.

Requisitos:

1. Crear una baraja de cartas inglesa: <https://es.wikipedia.org/wiki/Baraja_inglesa> (**1Punto**).
2. Realizar un barajeo de la baraja para que sean aleatorias las cartas cada vez que juegue. (**1Punto**).
3. Descripción del juego: (**6Puntos**)
   1. El jugador debe jugar contra la máquina. Inicialmente se muestra la puntuación tanto del jugador 1 como de la máquina. “Jugador 1: 0 puntos” “Máquina 0 puntos”.
   2. Orden de repartir: 1 Carta para el Jugador1, 1 Carta para la máquina y una segunda Carta para el Jugador 1. Mostrar las cartas que se han ido repartiendo.
   3. El juego para el jugador 1 tiene tres posibilidades: Ganar, Empate y Perder.
   4. Una vez repartidas las dos cartas para el jugador 1 se preguntará al jugador si quiere otra carta (hasta que decida que no quiere más cartas o su suma pase de las 21 que perderá automáticamente). El objetivo es quedarse lo más cerca posible del 21.
   5. Una vez que el usuario no desee más cartas se le empezarán a repartir a la máquina cartas. La máquina se plantará siempre que su cuenta sea entre 17 y 21.
   6. Cuando se plante la máquina si el Jugador 1 no se ha pasado se decidirá quién es el ganador.
4. Realizar el juego cíclico, es decir, que una vez que se acabe una partida se pueda seguir jugando si el jugador quiere. Siempre que acabe una partida se mostrará como va el marcador. (**2Puntos**)