

Desafío 1 - Objetos II

Instrucciones

- Completa el ejercicio con tu editor favorito, **Sublime** o **Atom**.
- Guarda los cambios y súbelos a tú repositorio de GitHub.
- Luego de pushear los últimos cambios, sube el link de GitHub a la plataforma Empieza.

1. Crear una clase carta, con pinta y número.
2. Pedir un input al usuario, si el usuario escribe "jugar" generar 5 cartas al azar.
3. Si el usuario escribe:
 1. "mostrar": Mostrar las 5 cartas en pantalla
 2. "salir": Terminar el programa.
 3. "jugar": (otra vez) Se generan nuevas 5 cartas aleatorias.