Exercice Carte

Vous devez créer une classe Carte, une carte est composée d'une couleur et d'une valeur.

BONUS : à l'aide des deux listes précédentes, créer une variable **unpaquetdecartes** contenant les 52 cartes possibles. Puis à l'aide de la fonction **shufle** du module **random** mélanger les cartes et afficher le résultats cartes, ex :

As de Coeur
8 de Carreau
Roi de Pique
10 de Trèfle
10 de Coeur
etc

