

PRÁCTICA 2 - JUEGO

Siete y media

Vamos a realizar una versión del juego de las “siete y media” pero con una baraja inglesa.

La baraja tiene cuatro palos (corazones, diamantes, picas y rombos). Y en cada palo trece cartas (A,2,3,4,5,6,7,8,9,10, J, Q, K). Las imágenes de las cartas se adjuntan en esta práctica como ficheros .svg

Para el juego de las “siete y media” quitaremos todas las cartas con números 8, 9 y 10, quedándonos con cuarenta cartas.

Las cartas con **A,J,Q,K** valen **medio punto**, el resto valen lo que indica su número.

Para jugar, generaremos un mazo de cartas con todas las cartas disponibles, lo barajaremos (array_shuffle) y lo colocaremos en la sesión.

Pondremos una carta boca abajo, de modo que al pinchar en ella nos aparece al lado una carta descubierta. Cada vez que pinchemos en la carta boca abajo aparecerá una carta al lado (ajustar tamaño). Si la suma de las cartas actuales suma siete y medio el juego finaliza y has ganado. Si la suma sobrepasa ese valor has perdido y no deja sacar más cartas.

Pondremos un botón de reiniciar debajo de la carta, para volver a empezar a jugar con el mazo mezclado de nuevo.

Mostrar en algún lugar, el total de partidas jugadas, y de ellas cuántas has ganado y cuántas has perdido.

Diseño orientativo.



El código debe estar en **Github**.