Día 1:

Primera hora estudiando estructura

Decidimos crear un array de cartas (9-12) con las variables globales “palos” y “números” que se puede declarar directamente arriba (porque se baraja al comienzo de cada juego)

Avanzamos con “Barajar” hemos buscado información y el método que más nos ha convencido consiste en cambiar cartas de posición tantas veces como número de cartas haya. Con “tapete inicial” (dificultad de tapete inicial: darnos cuenta de que había que multiplicar ‘paso’ por el iterador y no sumarlo).

Día 2

Uno de nuestros problemas recurrentes es que no sabemos por dónde empezar/continuar

Nos hemos dado cuenta de que no nos funcionaba el script porque los contadores de cartas NO estaban bien definidas (donde ponía *let cont\_sobrantes = document.getElementById("cont\_sobrantes")*; el Id en realidad era “*contador\_sobrantes*”)

Avanzamos quitando la propiedad ‘draggable’ a todas las cartas para que sólo podamos modificar la última del tapete inicial.