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).

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