



Fabricando una baraja.

Planteamiento

Es un reto sencillo. Se trata de crear una baraja española. Teniendo en cuenta que existen 4 palos, a saber, Oros (o), Copas (c), Espadas (e) y Bastos (b) y 10 números por cada palo: As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo y Rey ['A', '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', 'S', 'C', 'R'].

Para describir un naipes utilizaremos la mezcla de ambos, así, el As de copas sera 'Ac' y '7e' el siete de espadas.

1. - Se trata de construir de forma programática una baraja completa (a ser posible utilizando iteracion).
- 2.- En segundo lugar se trata de barajar los naipes. El método elegido será recorrer la baraja desde el primer al último naip e intercambiar la posición de este con otra posición. No podrás usar las funciones que python provee para el mezclado de listas (shuffle), deberás hacerlo a mano. De igual manera con el intercambio de naipes por posición.

Segunda vuelta

Con lo aprendido crea una clase baraja con la que crear multiples instancias y los métodos

- **Barajar:** ya visto. Permite también que se mezcle una baraja incompleta (en la que ya se hayan repartido cartas)
- **Repartir(mano, jugadores):** Según el estado de la baraja deberán generarse tantas listas como jugadores. Cada una de estas listas tendrá un número de cartas igual al parámetro mano.

Forma de entrega

Crear un módulo que contenga las funciones `crearBaraja`, `mezclar` y la clase `Baraja`. Si quieres entregar una muestra de como funciona hazlo sobre otro fichero.