

Desafío en clases Objetos II

- Completa el ejercicio con tu editor favorito, **Sublime** o **Atom**.
- Luego guarda los cambios y súbelos a tu repositorio de Github.
- Luego de pushear los últimos cambios, sube el link de Github en el desafío de la sección correspondiente en la plataforma.

Instrucciones

- Crear una clase carta, con pinta y número.
- Pedir un input al usuario, si el usuario escribe "jugar" generar 5 cartas al azar.
- Si el usuario escribe "mostrar" mostrar las 5 cartas en pantalla
- Si el usuario escribe "salir", terminar el programa.
- Si el usuario escribe "jugar" otra vez, se generan nuevas 5 cartas aleatorias.